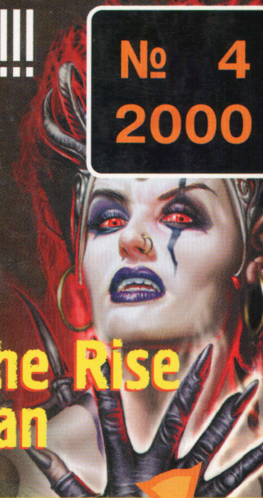
http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 4 2000



МегаХит!!!

- Nox
- The Sims
- Demise: The Rise of the Ku'Tan

«Дьявол Шоу» «Футбол! 2000» Test Drive Off Road 3

Более 120 игр в номере

Argosy 2325 Start-Up и многие другие...



Σ Сумма технологий

Не таскайте дискеты чемоданами...

Тест сменных накопителей

Крутая семейка

GeForce 256

Mission Possible

Nox

Pharaoh (окончание)

Preview

- Aquarius
- Evil Islands
- Space Empires IV
- Warlords Battlecry
- Shogun: Total War
- и еще десяток игр

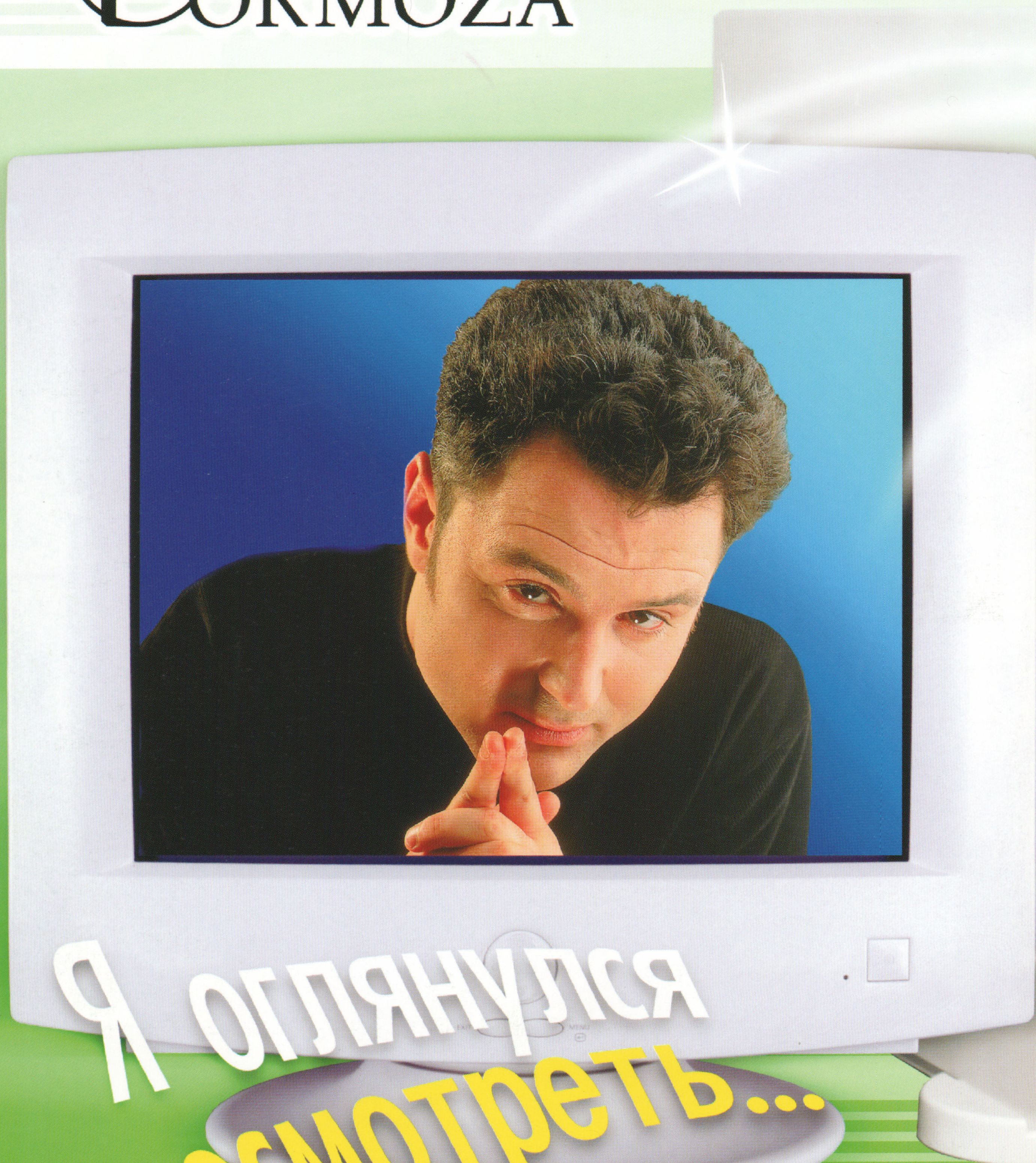
стр. 8

ISSN 1560-988X



MegaGame №4 2000

FORMOZA®



Mega GAME

Номер 4 (16)
2000

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия



















Пришла пора и вот опять из мрака и пучины
Могуче вилками звеня примчался журналина.
И ныне там во тьме веков неясно кто такая
Нещадно сотрясая стан шатается родная.
Но мы ее и так не ждем и скажем вам мы строго:
Кто будет тут еще такой тому туда дорога.

Нострадамус.

Все знают, что 12 апреля — это День космонавтики. Но мало кому известно, что этот праздник Юрий Гагарин придумал еще в 1798 году. Об этом знает только Петр Курков, потому что я ему сказал. Но теперь знаете и вы, уважаемые читатели.

В 1798 году Юрий Гагарин решил полететь в космос. Решение он принял именно 12 апреля. И сразу поехал в Москву к купцу Еремееву за ракетой, потому что купец этот был славен по всей Руси великой своей любовью к ракетостроительству. Но не доехал Гагарин до Москвы, потому что по дороге его скрутила царская охранка. Очень не хотел царь, чтобы Гагарин в космос летел. Царь боялся, что Юрий таким образом доберется до Луны, где в это время скрывался революционер Ульянов ака Ленин. И потому Гагарина сослали на дно морское, где он повстречался с Золотой Рыбкой, которая привела к нему в гости Деда, но это совсем другая история.

Тем не менее уже в 1814 году Сергей Трубецкой в ходе морской прогулки с женой Муравьева-Апостола увидел в пучине известного космонавта. Тот был в круглом шлеме с надписью С.С.С.Р. (Спаси и Сохрани Святую Русь). Он все рассказал Трубецкому про праздник 12 апреля. Тот именно потому и не вышел на площадь, где восставали в 1825-м году декабристы, что улетел-таки на Луну, где переименовался в Распутина. Что было дальше, вы и сами знаете.

А Гагарин потом под псевдонимом Горький написал повесть про свое пребывание на дне. Правда, цензор ее всю переделал. Но если читать внимательно, то пара намеков про море там осталась. А на странице 27 (М., Учпедгиз, 1967) даже сохранилось упоминание про найденные им на дне утопленные тапочки Льва Толстого. Как вы, возможно, знаете, он их в 1961 году, когда наконец попал в космос, запустил на орбиту Земли. Ныне правый тапок уже упал в Тихий Океан, а левый, как подсчитали ученые, покинет земную орбиту и улетит в открытый космос через 176 лет. Его пока еще можно увидеть в ночном небе, так что спешите.

В общем, с Днем космонавтики, дорогие читатели!

Гонщик Дежурный

P.S. Пользоваться полученными в этом тексте знаниями на экзаменах в школе и институте не рекомендуется, так как все это — секретная информация, тщательно скрываемая преподавателями.

Список игр упоминаемых в номере

Издатель **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Петр Давыдов pdavydov@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель)
Ольга Гулякова
Ольга Дмитровская
Людмила Коломийцева
Людмила Колобова
Наталья Савельева

Дизайн и верстка **Сергей Барабанщиков**
Лейла Беншуша
Наталия Долгая
Маргарита Зотова
Антон Коркин
Валентин Молодов
Сергей Радионов
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская
(095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Александр Ермолаев**
(095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Star Wars: Pit Droids
- Bust a Move 4
- Super 1 Karting
- CROC 2
- Animaniacs: Splat Ball
- Myrtle Beach Tour
- Sega Swirl

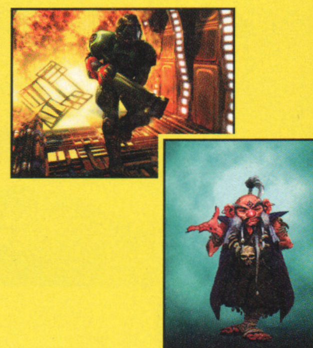


CHEATS

Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

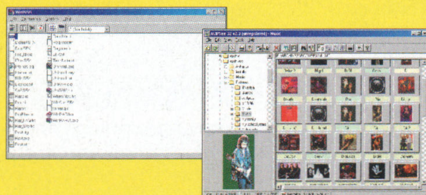
- Age of Wonders 1.35
- C&C: Tiberium Sun 2.2
- Unreal Tournament 405B
- Revenant 1.2e
- Quake III, 1.16 beta
- Quake III, 1.12
- Total Annihilation: Kingdoms v3.0



Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплейеров до web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- Flash 4
- SoftFSB
- DirectX 7.0a
- WindowsBlinds
- ICQ Plus 2.04



Видеосалон

Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Alone in the Dark 4
- KISS Psycho Circus: The Nightmare Child
- Дальнобойщики 2
- Deus Ex



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее нам в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

Для оформления подписки через редакцию **необходимо:**

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва

«Логос-М»

Сеть оптовых магазинов:

м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская, д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13

ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49

Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16

Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
Сеть магазинов «Седьмой Континент»
Сеть магазинов «Рамстор»
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «MegaGame» или по факсу 273-6560 не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

Получатель:
ЗАО «Издательский дом «Фантазия»
ИНН: 7701175298
Банковские реквизиты: Филиал «Гостиный двор» КБ «Рублевский»
Р/с 40702810900000001425
К/с 30101810400000000218
В ГРКЦ ГУ ЦБ РФ по Московской области
БИК 044652218

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Вы можете получать наши журналы «MegaGame» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:
273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена
«MegaGame» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	55 руб.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ____________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ____________________
Срок подписки ________ месяцев начиная с __________ 2000 г. Кол-во комплектов___.

«Подводная лодка»	«Подводная лодка» + CD
На 3 мес. — 105 руб.	На 3 мес. — 135 руб.
На 6 мес. — 210 руб.	На 6 мес. — 270 руб.
На 9 мес. — 315 руб.	На 9 мес. — 405 руб.

Адрес доставки:
Почтовый индекс __________ Телефон_________ e-mail_____________
Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город
____
Улица, дом, корпус, № кв.: ____________________
Прилагаю квитанцию об оплате начиная с _____ номера.

30 дней на линии огня



Привет, мегагеймеры! Довелось мне тут недавно ознакомиться с довольно спорным мнением, что компьютерные игры по воздействию на организм сродни наркотикам. Геймер, активно эту точку зрения отстаивающий, приводит ряд убедительных пунктов в поддержку своей теории. Обидно стало мне как-то за милые игрушки компьютерные, и вознамерился я мнение это оспорить, чему в подтверждение далее следуют пункты:

1. Действие наркотиков разумно квалифицировать, как имеющее кратковременный характер, чего не скажешь об играх, которые при финансовых вложениях не столь значительных, гораздо более долгодействующи. Переход в другой мир при игре происходит непосредственно после запуска оной, чему предшествует помещение носителя информации в устройство, именуемое дисковод. Наркотики же инициируют переход в иной мир никак не раньше, чем по прошествии нескольких лет регулярного употребления, чему предшествует истощение организма значительное, физическое равно как и умственное. Это, кстати, отнюдь не способствует плодотворным контактам с представителями милиции, ибо последние по какой-то причине имеют озлобление на наркоманов и оказывают на них физическое воздействие. К большинству фанатов компьютерных игр те, кто нас бережет, относятся в высшей степени лояльно, за небольшими исключениями, столь незначительными по процентному соотношению, что приводить их здесь излишне.

2. Более сего пунктов не имеется.

Смотрите сами, друзья мои – игры намного лучше наркотиков, так как сходную цель преследуя, достигают ее в гораздо более короткие сроки, а посему порекомендую вам играть в них все свободное время. И новости читать не забывайте, чтобы быть, так сказать, в курсе, тем более, что наркотики — это бесспорное зло и потреблять их я вам от лица всей редакции категорически не советую.

Алексей Котко

МАРТ

1 Первый день весны ознаменовался снижением цен на процессоры сначала Intel, а затем и AMD.

2 Вышел патч к игре Age of Wonders, который проапгрейдит ее до версии 1.35. Скачать эту программу можно с сайта игры (www.ageofwonders.com).

3 Открылся новый сайт игры Ground Control, которая представляет собой RTS производства компании Sierra. Найти его можно по следующему адресу: http://sierrastudios.com/games/groundcontrol.

4 Тактические варгеймы выходят в последнее время нечасто, тем приятнее выпуск компанией HPS Simulations игры Campaign 1776: The American Revolution.

5 На сайте Shockwave.com появилось несколько новых онлайновых игр, в которые можно играть прямо в броузере. Заходите.

6 В этот день вышла игрушка Superbike 2000, которая, судя по всему, является мотоциклетным гоночным симулятором.

7 Компания Microsoft обнародовала целую серию игр, находящихся в разработке. В их числе: Mechwarrior 4, Midtown Maddness 2, Links 2001 и MechCommander 2.

8 С Международным женским днем вас, дорогие читательницы. Жаль, что он бывает только раз в году.

9 Вышла программа Flight Simulator 2000 Software Development Kit, позволяющая самостоятельно создавать add-on'ы для известного симулятора. Скачать ее можно отсюда: www.microsoft.com/games/fs2000.

10 В марте по традиции выходит огромное количество гонок. Вот и в этот день фирма Electronic Arts выпустила игру Mobil 1 Rally Championship на территории Северной Америки.

11 Компания Take Two поделилась информацией о своем намерении издать первую игру разработчика Lost Toys, которая называется MoHo.

12 В этот день 38 лет и 11 месяцев назад Юрий Гагарин улетел в космос, чем положил начало игровому жанру космических симуляторов. Причем сам он об этом не знал.

13 Состоялся релиз игрушки Might and Magic VIII: Day of the Destroyer от фирмы 3DO. По свидетельству очевидцев, это даже не клон, а клон клона.

14 Объявлена дата релиза игры Gothic разработчика Egmont Interactive. Игрушка жанра RPG должна появиться в продаже в июле этого года.

15 Вышел add-on к игре Flight Simulator 2000, который называется Airport 2000. Его выпустила компания Wilco Publishing.

16 Фирма AMD анонсировала коммерческий релиз процессоров с частотой 1 Ghz. Такие камни в ближайшее время будут устанавливаться на компьютерах Compaq и Gateway.

17 Компания Cryo Interactive купила американского издателя DreamCatcher Interactive; таким образом французская компания решила вторгнуться на рынок США. Пожелаем ей в этом успехов.

18 Актриса по имени Angelina Jolie ведет переговоры с продюсерами фильма по серии игр Tomb Raider. Означенная женщина, возможно, сыграет саму Лару Крофт.

19 По слухам, компания Interplay выступит в роли издателя игры по фильму Matrix (Матрица). Разработчик уже известен — это фирма Shiny Entertainment.

20 Одновременно с выходом игры Diablo II компания Blizzard планирует выпустить коллекционное издание этой игры. Жаль, что точная дата релиза пока неизвестна — если повезет, игра может появиться даже до выхода этого номера.

21 Релиз игры Black & White в очередной раз откладывается, на этот раз до сентября. Сначала появится PC-версия, а потом и приставочные.

22 Анонсирован официальный expansion к стратегической игрушке Pharaoh, который будет называться Pharaoh Official Expansion: Cleopatra. В продаже он появится только в июле.

23 Мода на все латиноамериканское затронула и игровую индустрию. Компания PopTop — создатели Railroad Tycoon II — анонсировала игру Tropico, которая выйдет в конце года.

24 Media Matrix обнародовала данные о том, что в США 61% пользователей PC использует свой компьютер исключительно для игр. А у нас, наверное, еще больше.

25 На сайте компании Microsoft (www.microsoft.com) впервые появились некоторые детали грядущего DirectX 8.0.

26 Вы в этот день выбрали себе президента, правда, мы еще не знаем какого, потому что у нас 26 марта еще не наступило.

27 Два мегахита должны были увидеть свет в этот день — это MDK 2 и Messiah. Можете поискать эти игры в продаже. Может, и найдете.

28 В самом конце месяца должна выйти долгожданная игра Soldier of Fortune от Activision. Будем надеяться, что так оно и случится.

29 Take-Two Interactive решила объединить все свои подразделения (DMA Design, Rockstar Games и Pixel Boardband Studios) в одну компанию, которая отныне будет называться Broadband Studios.

30 В конце марта или начале апреля должна появиться игра Steel Panters World at War. Она основана на серии Steel Panters от SSI, однако в роли создателя выступает Matrix Games.

31 Перед 1-м апреля фирма Electronic Arts должна была выпустить игру Need for Speed: Motor City. Посмотрим, случится ли это.

Фроггер уделывает Лару Крофт

Знаете, у какого игрового персонажа самые лучшие ножки? Многие геймеры, наверное, скажут, что у Лары Крофт, и при этом сильно ошибутся. Самые мощные и красивые ножки принадлежат персонажу из игры Frogger, которую компания Hasbro выпустила аж в 1997 году. Сделала она это на редкость удачно — было продано более четырех миллионов копий игры, обитающей на платформах PC и PlayStation. Было бы нелогично предполагать, что разработчики оставят столь удачный проект без продолжения, и вот недавно просочились слухи о готовящейся игре Frogger 2:





Swampy's Revenge, выход которой ожидается в сентябре этого года. К сожалению, пока о проекте мало что известно, говорят, будет много новых уровней с новыми хорошо прорисованными окружениями. Создатели не собираются отходить от концепции остроумной аркады, ведь именно это принесло успех первому «Фроггеру». Как практически любой сиквел, Frogger 2 будет идентичен своему предшественнику во всем, что касается gameplay'я, зато на порядок улучшится графика, звук и проч. Будет также много новых item'ов и персонажей. Среди последних хочется отметить подругу главного героя по имени Lillie. Неотъемлемой частью любой современной игры является мультиплейер, который в Frogger 2 будет



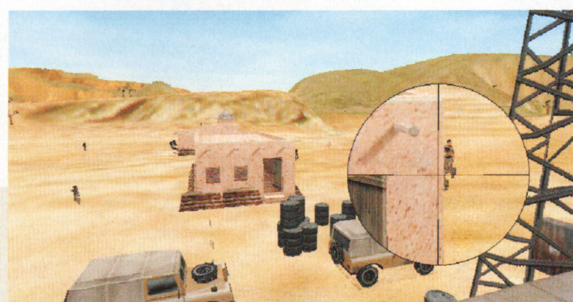
поддерживать одновременное участие до 4 геймеров. Несмотря на то, что представленные детали отличаются скудностью, уже объявлено, что игра будет продаваться без каких-либо возрастных ограничений. MG

Planetary Arts – новая компания-разработчик

Образовалась новая игроделательная контора под названием Planetary Arts. Она будет активно заниматься «новыми формами онлайновых развлечений». Основатель и главный идеолог новой фирмы David Galiel в прошлом известен как один из создателей игры Terra: Battle for the Outland — онлайнового файтинга с использованием технологии Virtual Reality. В качестве глобальной миссии компания Planetary Arts планирует в ближайшем будущем изменить всю концепцию онлайновых игр. Первый проект фирмы также обещает быть глобальным — это будет игра для нескольких миллионов участников по созданию целого виртуального сообщества на просторах Internet'a. Название игрушки пока не сообщается, да и разработки, наверное, только-только начались. MG

NovaLogic еще раз патентует VoxelSpace

Компания NovaLogic получила патент США на графическую технологию Voxel Space 3D последнего поколения. Впервые фирма получила патент в 1996 году, когда она впервые использовала свою технологию в революционной игре Comanch. Полигоны тогда были не в большом почете, и графика этого вертолетного симулятора смотрелась очень прилично. Сейчас, честно говоря, новомодная



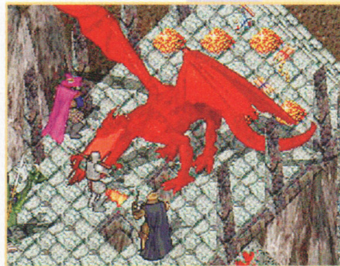


технология смотрится на экране монитора почти так же, как и четыре года назад. Игра, которую прославляют господа издатели из NovaLogic, а именно Delta Force 2, по графике изрядно не дотягивает до более раннего Rogue Spear. К тому же Voxel Space 32 не поддерживает графические ускорители, что несколько нет назад было некритично (из-за отсутствия этих самых ускорителей), а сейчас же является значительным недостатком. Тем не менее очень хочется поздравить дядек из NovaLogic с их внушительным достижением на ниве графических технологий. MG

Ultima Online
все еще бьет рекорды

Виртуальный мир игрушки Ultima Online в данный момент насчитывает более 150 тыс. жителей — это очередной рекорд, установленный этой онлайновой игрой. Создатели в лице подразделения Electronic Arts — компании Origin — имеют все основания для гордости. К слову, в апреле этого года планируется релиз официального add-on'а, который будет называться Ultima Online: Renaissance. Здесь будет много новых возможностей, в числе которых увеличение размеров игрового мира вдвое, чтобы 150 тыс. пользователей не было тесно. Еще будут добавлены специальные зоны для выяснения отношений между игроками. Владельцы лицензионной копии и аккаунта Ultima Online получат новый add-on совершенно безвозмездно (путем скачивания его из Internet'а). MG







Short News

• Анонсирован сиквел к игре The Nomad Soul, который будет называться Omikron Exodus. Действия будут происходить через 100 лет после окончания сюжетной линии оригинала.

• Creature Labs — разработчики известной серии игр Creatures — заявила, что в данный момент ведутся разработки игрушки Beasts. Это будет очередная RTS, выполненная в духе игр серии Creatures.

• Выставка E3, которая пройдет в начале мая этого года в Лос-Анджелесе, уже сегодня побила некоторые рекорды. Во-первых, она будет занимать наибольшую площадь, по сравнению с предыдущими выставками, а во-вторых, все места были распроданы в рекордно короткие сроки.

• Вышел первый патч к игре Fighter Ace II — мультиплейерному авиасимулятору времен Второй мировой войны.

• Компания Sierra объявила о намерении издавать игру Ground Control разработчика Massive Entertainment. Действия этой тактической игры реального времени будут происходить в 2419 году после «очередной» Третьей мировой войны.

• Команда разработчиков A-Team — создатели известных модификаций Action Half-Life и Action Quake — объявила о разработках мода к игрушке Unreal Tournament. Бета-версия должна выйти в самом ближайшем будущем, если уже не вышла.

• Издатель Simon & Schuster объявил, что игрушка The Last Call ушла в золото, то есть к моменту выхода номера она уже должна появиться. Игрушка является симулятором бармена. Как это будет реализовано, пока непонятно, но идея определенно оригинальна.

Два мира скоро сойдутся в смертельной битве

Страсть разработчиков к смешению жанров приобретает в последнее время все более угрожающий характер, в том смысле, что скоро классические жанры в чистом виде могут полностью исчезнуть. Вот и компания Metropolis анонсировала свой новый проект, который представляет собой выгодное сочетание RPG и стратегии реального времени. Речь идет об игре Two Worlds, выход которой состоится только в следующем году. Действия игрушки будут иметь место во вселенной Kroth — мире, населенном огромным количеством рас. Каждая из них, однако, не имеет ни малейшего представления о существовании других рас из-за непрозрачных облаков пыли, сгустившихся в атмосфере каждой планеты. Так бы и существовало население планет в полном неведении, если бы не вселенский катаклизм (конкретно что это было — не сообщается), случившийся в 3001 году. Два мира, населенные двумя расами, встретились в пространстве и во времени и незамедлительно вступили в войну. Геймеру предстоит стать одним секретным агентом, действующим в самом очаге противостояния. Сюжетная линия, по заявлению разработчиков, станет основной «фишкой» игры и будет изрядно приправлена общением с многочисленными персонажами и файтингом. Игра Two Worlds создается с использованием движка Wireframe Engine — новой технологии, специально созданной для жанра RPG, которая предлагает очень приличную визуализацию, атмосферные эффекты и продвинутую анимацию персонажей. Это все, что пока известно о проекте Two Worlds, но, так как игра появится только в следующем году, новая информация, наверное, будет представлена в изобилии. MG





Дмитрий Резников

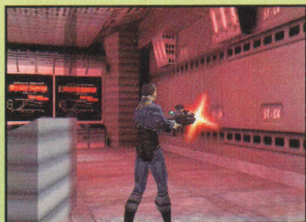
Сегодня из всех искусств для нас важнейшим является...

Short News

• Разработчик Championship Manager — компания Sports Interactive объединила свои усилия с английской газетой The Express с целью создания новой игры — онлайнового симулятора регби.

• После новостей о производстве фигурок из игры Ultima Online 2 создатели EverQuest тоже озаботились этой проблемой — в ближайшем будущем должны выйти фигурки персонажей игры.

• Новый add-on к игре BattleCruiser, который называется Strike Pack, претерпел смену названия. Игра, ранее известная под названием BattleCruiser Tactical



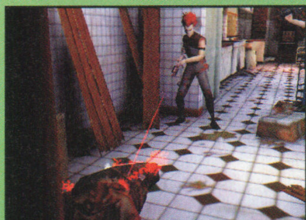
Engagement, будет либо самостоятельным продуктом, либо expansion'ом к еще не вышедшему BattleCruiser Millennium. Обе игрушки должны появиться этим летом.

• По слухам, недавно вышедшая операционная система от Microsoft, называемая Windows 2000, содержит не меньше 63 тыс. мелких дефектов. Непонятно, правда, откуда такая цифра взялась. Может, кто-нибудь посчитал...

• В конце февраля появилась в продаже игра Superbike 2000 — сиквел к прошлогоднему Superbike World Championship.

• Electronic Arts подтвердила информацию о создании PC-версии игры The World Is Not Enough. Она будет значительно отличаться от приставочной версии, так как будет использован графический движок из Quake 3 Arena.

• Открылся официальный сайт игрушки Devil Inside — ужастика от фирмы GameSquad в жанре 3D-action.



Вот его адрес: http://www.devil-inside.com.

• Фирма Aureal выпустила обновленные драйверы для звуковых карточек Vortex 2. Обладателям оных рекомендую зайти сюда: http://www.a3d.com/drivers.

В первом мартовском номере почтенного журнала Newsweek немало внимания уделено компьютерным играм — в основном это связано с грядущим появлением на свет новой суперприставки PlayStation 2 и могучей маркетинговой кампанией, развернутой по такому случаю фирмой Sony. И все бы ничего, да вот среди всяких научных и новостных статей затесался в Newsweek от 6 марта текст, написанный неким Джеком Кроллом, который ставит перед собой вопрос, являются ли компьютерные игры искусством и четко отвечает: «НЕТ». Миллионы геймеров по всему миру возмущены (большинству, правда, по барабану, так как они вообще об искусстве имеют весьма посредственное представление). Поскольку сия статья весьма важна для настоящего мегагеймера, мы, прежде чем давать свой ответ проискам, вкратце ее перескажем — кто хочет ознакомиться с полным текстом, милости просим на http://newsweek.com/nw%2Dsrv/printed/us/st/a16818%2D2000feb27.htm.

Итак, что такое компьютерные игры по мнению Джека Кролла? Компьютерные игры, по мнению Джека Кролла, это набор полигонов на разноцветных экранах. Но вот «игровые волшебники» никак не могут удовлетвориться собственной изобретательностью, своими семью миллиардами долларов в продажах и захватом большей части молодежи во всем мире, и претендуют на то, что делают «искусство». Стоит



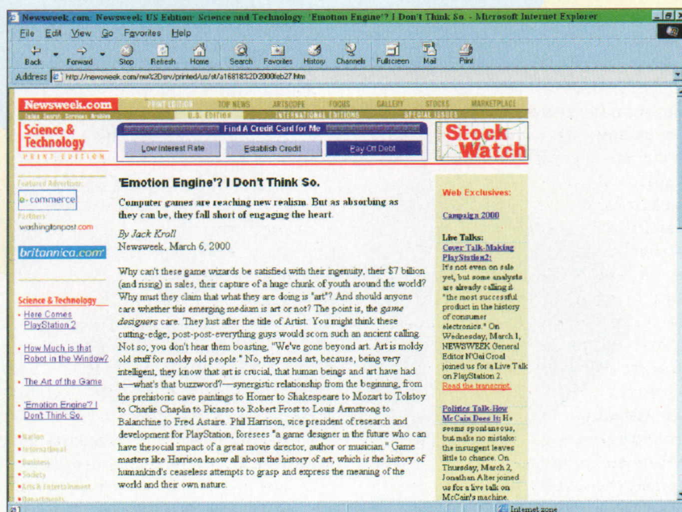


ли кому волноваться насчет того, являются игры искусством или нет? Дело в том, что на эту тему, считает Джек Кролл, волнуются игровые дизайнеры. Они жаждут титула Художник. Им нужно искусство, так как, будучи весьма умными, они знают, что оно — ключевой элемент жизни, что человек и искусство имели «синергические» отношения с начала времен, от доисторических пещерных рисунков до Гомера, Шекспира, Моцарта, Толстого, Чарли Чаплина, Пикассо, Роберта Фроста и Луиса Армстронга. Тут мистер Кролл цитирует Фила Харрисона, вице-президента департамента исследований и разработок PlayStation, который «предсказывает появление гейм-дизайнера, который будет иметь социальное значение кинорежиссера, писателя и музыканта».

Другой уважаемый деятель Sony, директор по исследованиям Доминик Маллинсон сказал Джеку Кроллу, что игры переходят из базового режима «условных рефлексов» в режим «творчества



и представления». Он говорит о «когнитивном моделировании», с помощью которого можно сделать умных динозавров, и «моделировании частиц», что будет симулировать такие процессы, как дым и торнадо. Он предвидит, что игры дойдут до такого технического уровня, что будут способны «создавать скрипты на лету». Но даже Маллинсон согласен: игра «никогда не сможет сделать это так же, как человек». И ведь



Newsweek.com: Newsweek US Edition: Science and Technology: 'Emotion Engine'? I Don't Think So. - Microsoft Internet Explorer

Address: http://newsweek.com/nw%2Dsrv/printed/us/st/a16818%2D2000feb27.htm

Newsweek.com | PRINT EDITION | TOP NEWS | ARTSCOPE | FOCUS | GALLERY | STOCKS | MARKETPLACE
U.S. EDITION | INTERNATIONAL EDITIONS | SPECIAL ISSUES

Science & Technology — PRINT EDITION

Find A Credit Card for Me: Low Interest Rate | Establish Credit | Pay Off Debt

Stock Watch

e-commerce
washingtonpost.com
britannica.com

Science & Technology
- Here Comes PlayStation 2
- How Much is that Robot in the Window?
- The Art of the Game
- 'Emotion Engine'? I Don't Think So.

'Emotion Engine'? I Don't Think So.

Computer games are reaching new realism. But as absorbing as they can be, they fall short of engaging the heart.

By Jack Kroll
Newsweek, March 6, 2000

Why can't these game wizards be satisfied with their ingenuity, their $7 billion (and rising) in sales, their capture of a huge chunk of youth around the world? Why must they claim that what they are doing is "art"? And should anyone care whether this emerging medium is art or not? The point is, the *game designers* care. They lust after the title of Artist. You might think these cutting-edge, post-post-everything guys would scorn such an ancient calling. Not so; you don't hear them boasting, "We've gone beyond art. Art is moldy old stuff for moldy old people." No, they need art, because, being very intelligent, they know that art is crucial, that human beings and art have had a—what's that buzzword?—synergistic relationship from the beginning, from the prehistoric cave paintings to Homer to Shakespeare to Mozart to Tolstoy to Charlie Chaplin to Picasso to Robert Frost to Louis Armstrong to Balanchine to Fred Astaire. Phil Harrison, vice president of research and development for PlayStation, foresees "a game designer in the future who can have thesocial impact of a great movie director, author or musician." Game masters like Harrison know all about the history of art, which is the history of humankind's ceaseless attempts to grasp and express the meaning of the world and their own nature.

Web Exclusives:

Campaign 2000

Live Talks:
Cover Talk-Making PlayStation2: It's not even on sale yet, but some analysts are already calling it "the most successful product in the history of consumer electronics." On Wednesday, March 1, NEWSWEEK General Editor N'Gai Croal joined us for a Live Talk on PlayStation 2. Read the transcript.

Politics Talk-How McCain Does It: He seems spontaneous, but make no mistake: the insurgent leaves little to chance. On Thursday, March 2, Jonathan Alter joined us for a live talk on McCain's machine.

Internet zone

искусство создает человек, а не полигоны и кривые Бизье цифровых технологий.

А вот сам Джек Кролл считает, что, хотя игры и доставляют массу удовольствия и даже могут быть полезными в некоторых случаях, передать той эмоциональной системы, которая является основой искусства, они не в состоянии. Ведь даже в самых продвинутых играх «не может быть той блестящей паутины нюансов, которая отличает человеческую жизнь от механического процесса», пишет автор. Примечательно, что кино может передавать эту сложность нюансов в отличие от игр. Киношникам не надо симулировать живых людей, они есть вокруг, их достаточно организовать и снять. «Созданные с помощью цифр японские самураи из новой игры Kessen не создают того ощущения присутствия, как их прототипы в фильме Курасавы «Рэн». Лара Крофт из Tomb Raider не идет ни в какое сравнение с Шарон Стоун из „Основного инстинкта"».

Тут автор заходит еще дальше, и зачем-то вплетает в тему исследователей искусственного интеллекта. Например: «Наша цель — найти алгоритм творчества», — это принадлежит перу людей по имени Roger Shark и Christopher Owens, которые настаивали, что художник просто является носителем «некоторого набора креативных умений», которые неизбежно могут перейти к компьютеру. Другой человек AI, Raymond Kurzweil, ожидает прихода «искусственных людей... реального масштаба трехмерных изображений с достаточно высоким разрешением.., которые не будут отличаться от реальных людей».

Но за всей этой техномагией, считает Джек Кролл, лежат банальные картинки. Компьютерные игры создают «мир манипулятивной механики, лишенный катарсиса и откровения настоящего искусства». Но самое страшное — привлекательность этого мира, особенно для молодых людей, которым естественно быть гражданами игровой культуры. Это — новая порода, возможно, даже новый виток в эволюции специй. «Сидя за своими джойстиками, они ожидают прихода Спасителя, изображенного Филом Харрисоном, который сможет разбить мир павловских рефлексов и создать истинную новую форму искусства из этих



раскрашенных кукол в мире экранов».

Такая чрезвычайно примечательная и поучительная статья. Но вот мы тут позволим себе с выводами ее автора не согласиться, даже невзирая на авторитет могучего журнала Newsweek. Я вот, например, еще в своей дипломной работе занимался доказательством того, что компьютерные игры — суть искусство.

Итак, где же главная ошибка в логике мистера Кролла? Главная ошибка заключается в том, что он рассуждает о предмете, с которым знаком чрезвычайно поверхностно, понаслышке. Сказал ему почтенный Фил Харрисон, что игры — это искусство, а после этого еще много чего сказал про AI и полигоны. И Джек Кролл почему-то решил, что компьютерные игры претендуют на звание эдакого «искусства в себе». Что художником в играх выступают полигоны и продвинутый AI. А на самом деле игры делаются ЛЮДЬМИ, притом людьми одаренными и вполне претендующими на звание художника.



В качестве экстремального примера давайте возьмем игру под скромным названием «9». Название-то у нее, может, и скромное, но вот титры — едва ли. К созданию этой игрушки приложили руку такие монстры, как Роберт де Ниро и Джейн Розенталь (продюсеры), к озвучке — Шер, Кристофер Рив (тот, который Супермен), Джеймс Белуши, а также Стивен Тайлер и Джо Перри из Aerosmith. А картинки рисовал культовый художник Марк Райден. И вот тут как бы возникает вопрос. По логике Джека Керри, игра «9» — не искусство, это — «раскрашенные куклы в мире экранов». Значит, когда Марк Райден рисует картины для выставок, то он занимается искусством, а когда он рисует картины для игры, он «раскрашивает кукол»? А когда Роберт де Ниро делает кино, он занимается искусством, а игру — «миром экранов»? Странная картина получается, вы не находите?

Или вот есть такой американский писатель Джон Саул. Вообще-то можно и не согласиться, что ужастики, которые он пишет — суть искусство. Но, думаю, сам Саул считает именно так, и, наверное, Джек Кролл его поддерживает. Получается, что, когда Джон Саул пишет сценарий для игры Blackstone Chronicles — это он так, мастерит что-то. А вот



когда он по мотивам этой игры пишет книгу — тут уже все, зашибись, искусство.

В игре Tomb Raider на роль художника претендует вовсе не Лара Крофт, как считает мистер Кролл, а люди, ее придумавшие, написавшие сценарий и музыку, нарисовавшие фон и персонажей. Да, Шарон Стоун выглядит и передает эмоции лучше, чем Лара Крофт. Но Лара Крофт — это именно «раскрашенная кукла», созданная художниками, и то, что она состоит из полигонов, а не цветных тряпочек, вовсе не отнимает у них право так называться. Или мультфильмы. Вроде мистер Кролл согласен причислять их к искусству. И тогда не совсем понятно, чем именно Микки Маус так круче Лары Крофт, что его создатель — художник, а ее — непонятно кто.

Мало того. Компьютерные игры подарили миру новый, до тех пор

SHORT NEWS

• BlueByte анонсировала продукт The Settlers III Ultimate Collection, куда



кроме самой игры войдут новые миссии и add-on Quest of the Amazons.

• Компания Dell — известный производитель компьютеров — планирует в самом ближайшем будущем выпускать машины, оснащенные эксклюзивным 64-Мбайт графическим ускорителем GeForce.

• Компания Sony объявила о закрытии американского филиала фирмы Psygnosis. Отныне интересы последней в США будет представлять сама компания Sony, а распространением игр от Psygnosis будет скорее всего заниматься Activision.

• Ходят слухи, что компания Microsoft собирается стремительно ворваться на рынок игровых приставок. Опять же по слухам, ее первое геймерское устройство под названием X-Box будет показано на ближайшей Game Developers Conference.

• Hasbro Interactive немного изменила название одного из своих проектов. Игра, ранее известная как Majesty, теперь будет называться Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.

• Компания Sierra 25 февраля выпустила игрушку Grand Prix Legends. Она основана на сезоне Formula 1, имевшем



место в 1967 году с соответствующими машинами, трассами и гонщиками.

• Несмотря на то, что Windows 2000 не является платформой, ориентированной на игры, корпорация Microsoft выпустила специальный патч, который добавляет в эту операционную систему поддержку многих игрушек.

• Поступило сообщение, что очередной долгострой от Westwood — expansion к игре C&C: Tiberian Sun, который называется Firestorm, наконец закончен и его релиз должен был состояться 9 марта.

Short News

• Шведские разработчики Digital Illusion объединились с компанией Refraction Games в целях совместной деятельности по созданию игр. Digital Illusion уже отметилась разработкой игр Pinball Fantasies и Rally Masters.

• Фирма SSI подписала соглашение с разработчиками Atomic Games касательно производства пятой игры серии Close Combat. Игрушка находится на самой ранней стадии разработки, так что детали пока неизвестны.

• Создатели движка LithTech в данный момент работают над версией своего продукта, предназначенной для глобальных мультиплейерных игр типа EverQuest. Новая графическая технология создается для лицензирования ее другим разработчикам. Fox Interactive уже изъявила желание приобрести этот движок.

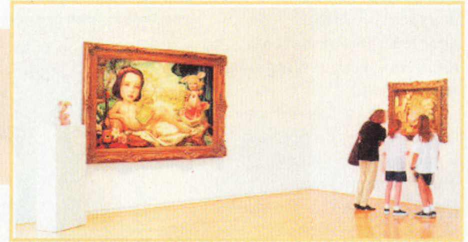
• Компания Capcom заявила, что собирается перенести на платформу PC приставочный хит — игру Dino Crisis.

существовавший в зародышевом состоянии, вид искусства — создание миров. У кого-нибудь повернется язык заявить, что миры, созданные дизайнерами, например, Planescape Torment или Nomad Soul, это так, наборы полигонов и кукол? Может,



написать интересный, умный, цельный и в то же самое время ветвящийся и позволяющий играющему активно действовать сценарий — это пустышка по сравнению со сценарием к голливудскому боевику, и потому последний — искусство, а первый — так, ерунда?

Нет, дорогие друзья. Компьютерные игры являются искусством еще с тех древних времен, когда английский писатель Дуглас Адамс взял да и сделал «интерактивную повесть» Hitchhiker's Guide to the Galaxy. С тех пор создание любой сколько-нибудь ценной игры требует от человека далеко не только программистских навыков и знаний о построении полигонов. Нужно вложить душу, надо иметь богатую фантазию и надо быть ХУДОЖНИКОМ. Иначе у вас получится нечто, во что все будут



тыкать пальцем и говорить (в лучшем случае) «клон».

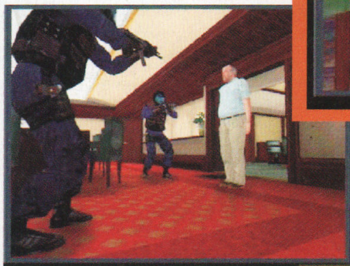
А то, что среди игр встречаются произведения гениальные и бездарные, есть классика, авангард и голимая попса — это, знаете ли, удел любого вида искусства. Что лишь подтверждает факт принадлежности игр к этому типу человеческой деятельности. MG

P. S. Загадка для находчивых: какие из картинок в оформлении этой статьи искусство, а какие — нет? Я вот знаю, потому что сам их искал и делал. А вы сможете разобраться?

Мультиплейерный add-on для SWAT 3

Компания Sierra Studios анонсировала add-on к своей хитовой игре SWAT 3: Close Quarters Batte, который будет называться SWAT 3: Battle Plan. Примечателен сей готовящийся программный продукт тем, что будет он исключительно мультиплейерным и предложит игрокам по-настоящему влезть в шкуру компьютерных спецназовцев. Теперь вся наикрутейшая тактика и суперсовременное оружие бойцов подразделения SWAT могут быть использованы против живых сетевых соперников. Кстати, для зарегистрированных пользователей игры SWAT 3 означенный add-on будет распространяться бесплатно. Battle Plan будет содержать шесть дополнительных многопользовательских миссий, где смогут принять одновременное участие до десяти игроков, воспользовавшись для этого локальной либо глобальной компьютерной сетью. Победу можно будет одержать несколькими способами, например вступив в сговор с кем-нибудь из противоборствующей команды, посредством тактических действий или при помощи тупой перестрелки. Последний вариант, с моей точки зрения, наиболее предпочтителен. Еще будет редактор карт и миссий, с помощью которого, как можно догадаться, всякий желающий сможет создать карты и миссии по своему вкусу. Выход add-on'а ожидается в III квартале этого года. Это пока вся информация по SWAT 3: Battle Plan, которая есть на данный момент. Как только появится что-нибудь еще, мы вам сразу же сообщим. MG







Short News

• Компания Mythic Entertainment анонсировала новую игру жанра 3D-strategy, которая будет называться The Dark Age of Camelot. Никаких деталей нового проекта пока не известно.

• Фирма Sybex опубликовала продукт Official Scenario Design Toolkit, позволяющий создавать собственные сценарии к игре Age of Empires II: Age of Kings.

• HPS Simulations выпустила add-on для своего тактического воргейма Smolensk'41, который остроумно назван Smonensk '41 Expansion Pack. Сюда вошли несколько новых миссий, а также исправления некоторых старых багов.

• Космический симулятор Terminus выйдет в апреле, как сообщила компания Vicarious Visions. Игрушка будет доступна на платформах PC, Mac и Linux.

• Intel снизила цены на процессоры Pentium III и Celeron на 25%. В связи с этим событием в ближайшее время ожидается снижение цен на процессоры основного конкурента Intel — компании AMD.

• Вышла игрушка Sammy Sosa High Heat Baseball, которая, как можно догадаться, представляет собой симулятор бейсбола. В роли издателя выступила компания 3DO.

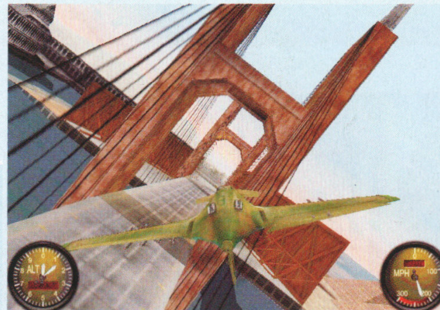
• Корпорация Microsoft открыла официальную страничку игры Crimson Skies, которую можно найти по следующему адресу: http://www.microsoft.com/games/crimsonskies/.

Crimson Skies – новый проект Microsoft

Если помните, в ноябре прошлого года был анонсирован некий авиасимулятор Crimson Skies от компаний Microsoft и Zipper. Недавно стали известны кое-какие подробности. Несмотря на то, что сюжет игрушки полностью выдуман, он немного приближен к реальной истории. В США во времена Великой депрессии, сухого закона и разгула преступности вышли из строя все железные и автомобильные дороги, и единственным способом поддерживать контакт с остальным миром стали авиаперелеты.



Самолетами, управляемыми опытными летчиками, доставлялись разные товары, а злые гангстеры организовали воздушную пиратскую сеть, чтобы эти товары перехватывать. Геймеры



вступят в игру на стороне любой из противоборствующих фракций. Crimson Skies рассчитана как на новичков жанра, так и на матерых симуляторщиков, что выразится в разных уровнях сложности управления летательными аппаратами. Обещается «более 24» динамичных и непростых миссий, которые будут иметь место во вселенной Crimson Skies; каждая из миссий будет разбита на несколько целей, делящихся на первостепенные и второстепенные. Например, в качестве последней может быть задание прыгнуть с парашютом и удачно приземлиться, а первоочередной задачей будет угон современного самолета, который только что поступил на вооружение федеральных властей. Несмотря на то, что сюжетная линия полностью придумана, в игре будет целый ряд исторически достоверных самолетов. Мультиплейер Crimson Skies будет поддерживать дуэли один на один,



«стенка на стенку» и «группа крутых геймеров vs. AI-пилотов». Пока релиз игрушки запланирован на III квартал этого года. MG

А у нас...

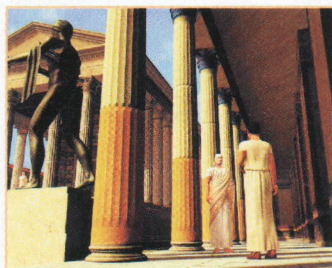
У нас сейчас середина марта, холодно и скользко, выборы на носу, и, конечно, полным ходом идет работа над апрельским номером. У вас, наверное, уже апрель, про погоду ничего сказать не могу, зато точно знаю, что вы сейчас читаете MegaGame и очень правильно делаете. А у наших издателей и разработчиков все как обычно — их деятельность стабилизировалась (и это хорошо) на уровне почти нулевой производительности (и это плохо).

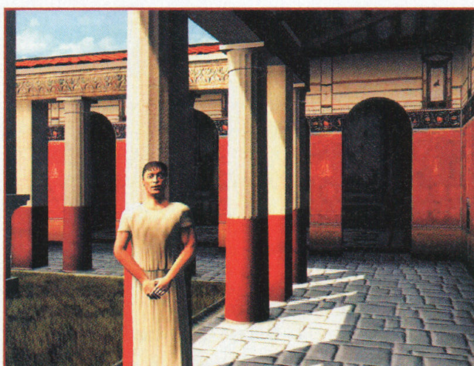
Компания «1С» совместно с Nival Interactive подписали соглашение с фирмой Empire Interactive касательно игры с длинным названием Enemy Engaged Rah-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum. По упомянутому соглашению Nival будет героически локализовывать эту игрушку, которая должна была появиться в магазинах в марте под адаптированным названием «Разорванное небо: Ка-52 против Команча». Кстати, компания Empire прислала нам бета-версию оригинала, кратенький обзор которой читайте в разделе «30 дней на линии огня».

Сотрудничество наших разработчиков и издателей (Nival и «1С») с компанией Cryo



Interactive в марте грозит вылиться в еще одну русскоязычную игру «Помпеи» (Pompei). Сюжет обещается непредсказуемый и изрядно разветвленный. Какой-то мужик Адриан Блейк, по профессии





археолог, путешествует во времени, преследуя сугубо собственническую цель — поиск своей жены, которая потеряна неизвестно где, и не имеет никакого понятия о существовании Адриана. Задача, прямо скажем, нетривиальная, но никто и не обещал, что будет легко. «Помпеи» станет первой игрой из трилогии об Адриане Блейке, где он будет искать свою жену в древнем городе у подножия Везувия. Действия игрушки будут происходить за четыре дня до памятного извержения вулкана.

Компания «Бука» обнародовала детали своего очередного анимационного квеста. Фирма продолжает раскручивать культовых персонажей, правда, на сей раз это будут герои британской литературы Шерлок Холмс и доктор Ватсон. Готовится игра «Шерлок Холмс и доктор Ватсон: Возвращение Мориарти». Кроме разборок со злобным профессором, придется раскрыть кучу запутанных преступлений и встретиться со многими другими известными мошенниками и маньяками. В числе последних есть даже (!) Джек-потрошитель. Будет более 80 хорошо прорисованных и активно анимированных локаций, основной из которых станет небезызвестный Баскервиль-Холл. Интерактивных персонажей заявлено немного меньше — около 50. На сайте «Буки» значится информация, что в роли Холмса будет Василий Ливанов, а доктора сыграет Виталий Соломин.





Очевидно любимые артисты реализуют свои таланты в озвучке. Системные требования, как обычно, приемлемые: Pentium 166, 32 Мбайт и DirectX 7.0. К сожалению, никакой предполагаемой даты выхода игрушки пока не сообщается.

Компания Snowball предпринимает очередную попытку обрушить редакционный e-mail своими новостными





сообщениями. Пишут про всякие новые игрушки, которые они выпускать собираются, о чем можно почитать на их сайте www.snowball.ru. Между прочим, упоминается, что «1С»/Snowball в рамках своей серии ORIGINAL выпустили игрушку Septerra Core, слим-версию которой можно прикупить за 60–70 рублей. Предложение очень заманчиво — рекомендую всем, желающим обзавестись Septerra Core, поддержать отечественных производителей. Напомню, что в серии ORIGINAL компании «1С»/Snowball выпускают оригинальные англоязычные версии западных разработчиков, которые не обременены глюками, связанными с локализацией.

Вот так обстоят дела у наших издателей и разработчиков, а у нас по-прежнему март, а вы все еще читаете MegaGame, и, повторюсь, правильно делаете. MG

А у них...

А у них сейчас зима, страшно холодно и каждый день идет снег. Не верите? А напрасно, все это чистая правда. Вопрос в том — кто они? Эти таинственные «они» — пингвины. У них зима круглый год в силу специфики ихнего антарктического климата. А что до забугорных издателей и разработчиков, то они приберегают самые ожидаемые релизы до майской выставки E3, в связи с чем в апреле выйдет совсем немного игр.

Red Storm должна выпустить продолжение к хитовой игре Rogue Spear, которое будет называться Rogue Spear: Urban Operations. Заявленные изменения



и улучшения не очень значительны, что соответствует статусу официального expansion'a. Неизбежны новые локации, в которых будут иметь место новые миссии. В пяти мультиплейерных картах теперь можно сыграть против ботов в режимах Terrorist Hunt или Lone Wolf. Компьютерные террористы станут несравненно умнее, что весьма осложнит их безжалостный отстрел. Кстати, и в оригинальной игре на самом сложном уровне охотиться за ними было непросто, но разработчики все равно решили не останавливаться на достигнутом. А поклонников





старой, но до сих пор популярной игрушки, Rainbow Six ждет сюрприз — в Urban Operations создатели воткнут целых пять классических уровней из Tom Clancy's Rainbow Six.

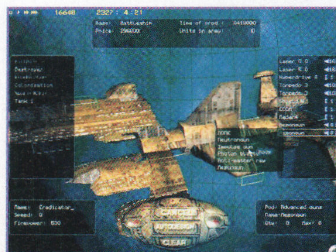
Компании Talonsoft и Fox Interactive не нашли ничего лучше, как попытаться выжать немного денег из своих старых игрушек. Они соответственно выпустят золотые редакции (Gold Edition) следующих игр: Hidden & Dangerous и Alien vs. Predator.

Компания GT Interactive планирует на апрель релиз



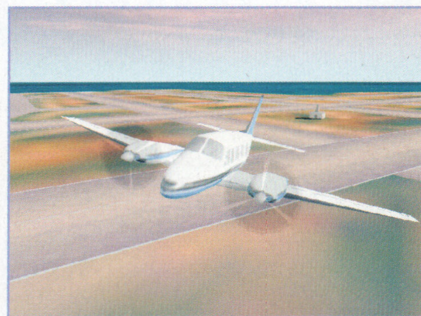
игрушки Imperium Galactica II, которая представляет собой стратегию реального времени в космосе. Вы будете действовать в XXVI веке нашей эры в роли какого-то галактического императора, которому предстоит длинное путешествие в неизведанные дали вселенной в поисках могучих кристаллов памяти. Вообще создатели обещают не стратегию, а продвинутый симулятор управления империей, включающий в себя все аспекты этого непростого дела: исследования, разработку и производство кораблей, космические и наземные сражения в реальном времени, торговлю, дипломатию и шпионаж. Будет три играбельных расы, из которых





одна по внешнему виду сильно смахивает на людей, две другие же — какие-то злобные монстры. Еще разработчики заявляют, что Imperium Galactica II — это не просто сиквел, а совершенно новая игрушка, которая предложит игрокам действовать в уникальной вселенной.

В апреле также должен появиться авиасимулятор Fly! 2K, который является не чем иным, как улучшенной и технологически продвинутой версией признанной игрушки Fly!. В очередной раз создатели — компания Terminal Reality — пытается сделать навороченный





авиасимулятор, рассчитанный не на профессионалов, а на рядовых геймеров. Отчасти это удалось в оригинальной версии, посмотрим, что будет представлять собой Fly! 2K. Зарегистрированным владельцам старой игры совершенно безвозмездно вышлют апдейт, после установки которого они обнаружат у себя на компьютерах новую игру. Это позволяет квалифицировать Fly! 2K как простой expansion, хотя в официальном пресс-релизе нет на то никаких указаний.

Еще в апреле должен выйти add-on к онлайновой RPG EverQuest под названием Ruins of Kunark. Создатели главного конкурента EverQuest — игры Ultima Online, также не станут сидеть сложа руки, они выпустят add-on, который будет называться Ultima Online: Renaissance. В этом же месяце ожидается появление игры Starlancer от Microsoft, Reach for the Stars от Mindscape, Insane от Activision, Tachyon: The Fringe от Nova Logic и еще нескольких игр. Не очень много, надо сказать, ожидается в апреле, поэтому придется играть в то, что есть, ожидая многочисленных майских релизов. MG

Если вы, дорогие читатели, задаетесь вопросом, что это за превью такие в разделе новостей, объясняем: это так положено. Отныне, во всяком случае. Просто у нас таков технологический процесс, что иногда бета-версии игрушек приходят поздно, когда единственная еще не сделанная рубрика — новости. А написать ой как хочется. И отныне мы с этой проблемой будем бороться самым простым способом — делать эдакие «спецпревью» в разделе «30 дней».

Дорогая редакция.

ТАНКОВЫЕ ДУШИ

Разорванное небо: КА-52 против Команча

Некто Мрачный

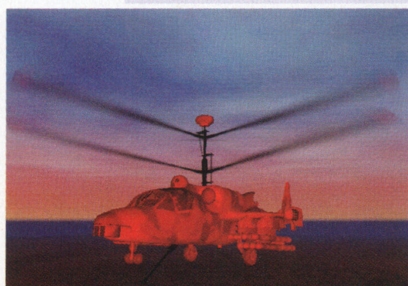
Паспорт

Enemy Engaged RAH66 Comanche vs KA-52 Hokum
Жанр: симулятор
Разработчик: Razorworks
Издатель: Empire Interactive/«1C»
URL: http://www.empire.co.uk

Сделать вертолетный симулятор непросто. Вернее, непросто сделать симулятор, который будет одновременно и реалистичным, и интересным. Вертолет — штука весьма и весьма хитрая, поэтому простым в управлении по определению быть не может. Соответственно симулятор вертолета может быть либо легким в освоении, либо реалистичным.

Господа из Razorworks взялись за неблагодарное дело и, надо сказать, взялись основательно. Разумеется, нельзя забывать, что у них уже есть опыт производства достаточно качественных симуляторов (вспомните, к примеру, Apache vs Havoc), но это нельзя считать оправданием того, что мы видим в бета-версии нового симулятора от Razorworks под названием Enemy Engaged RAH66 Comanche vs KA-52 Hokum.

Название замысловатое, прямо как игра. Это классический сумулятор в лучшем смысле этого слова: дабы просто научиться отрываться от земли, а потом лететь в нужном направлении, придется потратить не один десяток. Минут, естественно. В управлении задействована вся клавиатура (если вы рискнете играть на ней), а, вообще говоря, рекомендуется играть джойстиком (совет, навязший в зубах, но до тех пор, пока компьютеры не будут оснащаться вышеупомянутым девайсом еще на стадии сборки, повторять его придется).





Вертолеты — это души героически погибших в бою танков. Снимите шляпы: когда-то этот вертолет был героем. А теперь это банальная железная машина, которая тем не менее хорошо летает!

Итак, непосредственно к делу. В бете есть два варианта игры: Campaign и Free Flight. Анонсирован третий вариант — Skirmish, но, так как он не активизирован, рассматривать мы его не будет.

Campaign. На выбор предоставляются три набора связанных между собой сюжетной линией миссий, которые надо пройти либо за США, либо за СССР. В зависимости от выбора стороны меняется и оборудование, на котором вам придется летать, — в случае с США это RAH-66 Comanche, а если вы решили играть за Советы — КА-52 Hokum B.

Вертолеты воссозданы достаточно качественно — можно даже сказать, что очень качественно. Разница чувствуется почти сразу. Американская машина очень плавно слушается команд пилота и в принципе сделана так, чтобы последний не испытывал практически никаких сложностей в управлении. С КА-52 справиться намного сложнее, но зато, если посвятить некоторое время изучению особенностей этой машины, потомки сбитых вами пилотов будут с содроганием рассказывать, какой Страшный Воздушный Волк их победил.

Пока довольно сложно составить полное представление об игре, так как это все же бета-версия, но уже совершенно ясно, что главный ее плюс — скрупулезное отношение разработчиков к адекватности происходящего на экране тому, что происходит в жизни.

О графике. Она исполнена на достойном уровне, но не лишена некоторых недостатков. Разумеется, это можно списать на «бетовость» версии, но тем не менее неприятный осадок и все такое.

Поддерживаются все разрешения, 32-битный цвет, динамическое освещение, прозрачные и полупрозрачные поверхности. Модели техники выполнены выше всяких похвал: таких красивых вертолетов в играх еще не было. Качество моделей сопоставимо с оным в Flanker 2.0 — сами понимаете, это очень большой комплимент. А вот исполнение ландшафтов, взрывов и прочих второстепенных подробностей восторгов (особенно безудержных) не вызывает. Ландшафты излишне упрощены. Пара елок, несколько палок... И все! Больше никаких изысков. Понятно, что бета-версия и все такое, но где гарантия, что к релизу произойдут качественные изменения?

Но самое позорное в графике игры — взрывы. Насколько хорошо сделаны модели техники, настолько же взрывы вызывают недоумение. Больше всего они похожи на свои аналоги из Quake 2 — этакие, знаете ли, жалобные полигонные полусферы, похожие на мыльные пузыри, которые лопаются на месте уничтоженной машины и после которых не остается вообще ничего. Так, пара обугленных текстурок, и все.

Зато к звуку нет вообще никаких претензий. Просто никаких: все сделано на высшем уровне.

Под занавес остается только добавить, что у нас Enemy Engaged RAH66 Comanche vs KA-52 Hokum (в русскоязычном варианте игра называется «Разорванное небо: КА-52 против Команча») будет издан компанией «1С» в содружестве с компанией «Нивал». Игра будет локализована и появится на прилавках уже в конце марта, то есть, вероятно, уже появилась. MG

И доктор такой молодой

Дмитрий Резников

MDK 2



Мне тут коллеги подсказывают, что первая MDK была клевой игрой. Вернее, добавляют они, перхоть порядочная, но очень клевая. И я им верю. Потому что пообщался со второй частью. Тоже очень клевая игра. И тоже перхоть. Но, скажем прямо, если бы все плохое, что есть в MDK2, было бы в любой другой экшн-игрушке, то любая другая экшн-игрушка давно бы загнулась. А вот MDK2 не загнется. Потому что на все глюки, баги и просто нелогичности автоматически закрываешь глаза.

Итак, героические герои M, D и K пьют некий напиток, подозрительно смахивающий на кока-колу и радуются по случаю отражения атаки злобных космических садистов в первой части. И все бы ничего, да только не успевают они отхлебнуть по сто грамм темного напитка, как бортовой компьютер корабля Доктора издает звук (вернее, в бета-версии он звука не издает, но, судя по реакции M, D и K, раздается что-то внушительное). Доктор хвать себя за голову, Курта в охапку и бегом спасать человечество.

Дальше начинается дикий бред. Дикий бред — это фирменная фича MDK еще со времен первой части. Дело в том, что это — игрушка для маньяков. Процесс ее прохождения делится на три независимые части: туповатый экшн, хохот над очередными приколами разработчиков и попытки понять, что делать дальше.

Туповатый экшн был бы просто тупым, если бы не приколы, его сопровождающие,— начиная от внешнего вида монстров и заканчивая подходом героев к жизни и борьбе. Как вам, например, способ отвлечения монстров от собственного бренного существования с помощью надувной раскрашенной куклы? Типа монстры тупые, фишки не просекают. О том, как борется с нечистью Доктор, пользуясь многочисленными подручными средствами (а вовсе не оружием) — тостерами, зажигалками и бутылками,— лучше вообще молчать. Ибо сие надо видеть.

Сюжет прост и понятен. Злые устрашающего вида инопланетяне снова имеют виды на нашу голубую планету, и посему добрые смелые MDK опять требуются человечеству. Конец сюжету. Дальше начинается пристебнутый комикс, который бы на эту тему нарисовал сильно под кайфом человек. Смеются по ходу дела надо всем — и над самими комиксами, и над штампами всевозможных ужастиков sci-fi, и просто над человечеством и мировым порядком. Оттянуться себе разработчики позволили по полной программе. Игрушку хочется проходить только ради того, чтобы увидеть, что там дальше.



А дальше там будет вот что. В игре три главных героя, инициалы вынесены в название. Первый (не по рангу, а по миссиям) — Курт, смелый, но достаточно тупой герой галактик в трусах и майке, поверх которых надет могучий костюм со странного вида парашютом. Имеет боезапас из бесконечной пушки и снайперской винтовки. К последней также способен подбирать специфические улучшенные патроны. В ходе mighty action'а преимущественно стреляет, но иногда приходится решать всякие задачки на сообразительность и таскать предметы в инвентаре (немного, правда).



Один из типичных приколов. Мелочь, конечно. Но весело.

Второй герой — пес Макс. Псом Макс называется условно, так как имеет четыре руки (помимо двух ног), а также сигару в зубах. Этот парень в принципе кроме оружия ничего не признает, потому в инвентаре таскает только многочисленные пушки, которыми способен управлять одновременно всеми четырьмя руками. За плечами также возможен рюкзак с принадлежностью для полетов.

Главный же и самый прикольный с точки зрения игры парень — это Доктор. Вот тут разработчики повеселились на славу. Дело в том, что у Доктора нет оружия, и бороться с монстрами ему приходится с помощью подручных средств. Например, брать бутылку виски, втыкать в нее грязное полотенце и поджигать. Или с помощью «раздувателя листьев» загонять легковесных инопланетян прямо в пасть любимому плотоядному растению адских размеров. Или путем совмещения шланга и труб (?) делать лестницу. Прямо скажу, иногда догадаться, что от вас хотят, крайне непросто. Главное — не думать стандартно, лучше вообще не думать, а пытаться сделать все подряд.

В бете багов просто немерено, как простых технических (вырубание звука и зависание), так и связанных с AI. Не уверен, что все они будут исправлены к финальной версии. Но поиграть в это все равно надо обязательно. Потому что весело. Это вам не очередной клон очередного 3D-экшна. MG

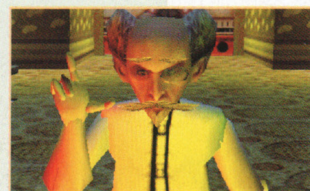
Паспорт

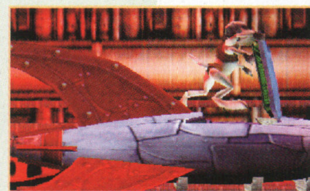
MDK 2
Жанр: 3D-action
Разработчик: Shiny Entertainment
Издатель: Interplay

URL http://www.interplay.com



Такая вот надувная кукла, помимо образовательных целей, способна нести в себе важную военно-стратегическую задачу: отвлекать врагов от нашей персоны.





БОГ НА ЗЕМЛЮ ЗАБИЛ...

Петр Давыдов

Компания Shiny Entertainment знаменита, прежде всего, своим MDK. Вторая часть этой прославленной игры скоро уже появится на прилавках магазинов, однако это далеко не единственное, чем заняты сейчас разработчики. Близится уже то время, когда нас порадует другая их новая игра — Messiah. После долгих лет разработки проект наконец-то близится к завершению. В связи с этим мы решили связаться с ведущим создателем игры Дэйвом Перри (Dave Perry) и задать ему несколько вопросов, относящихся к Messiah. Вот что он нам поведал.

Так что вызовом мессии решили заняться ребята из Shiny Entertainment

MegaGame: *Расскажите, пожалуйста, об истории создания Shiny Entertainment? Что собрало вас вместе?*

Dave Perry: Shiny основана в октябре 1993 года. Нашей задачей было создать компанию, в которой мы смогли бы заниматься настоящим Творчеством и не бояться рисковать. Именно это является главным принципом в нашей работе, что привлекает в ряды Shiny новых талантливых разработчиков.

MG: *Сейчас разработка вашей новой игры Messiah уже подходит к концу. Однако давайте вернемся на несколько лет назад. Как родилась идея создания такой игры? Что вдохновило вас на столь «ангельскую» тему?*

DP: Идея заключалась в том, чтобы создать игру, в которой играющий чувствовал бы себя одновременно как очень крутым, так и крайне слабым. Именно поэтому главный персонаж Messiah — маленький ребенок, который тем не менее может запрыгнуть в 15-футового, в броню затянутого, генетически сконструированного монстра и надрать всем задницу.

MG: *Что для вас мессия вообще, не применительно к игре?*

DP: Спаситель, которого ждут.

MG: *Действие игры разворачивается в постапокалипсическом мире. Что привело Землю к концу света?*

DP: Отец Prime, злой священник, управляет Землей, и ваша задача убить его. Во время приключения играющему откроется также, что сам Сатана был воссоздан, так что положить конец придется и ему. Эта сладкая парочка и есть причина всех бед на Земле.

MG: *Бог посылает мессию, ангелочка Боба, чтобы он разобрался с силами зла. Но почему всемогущий Господь не может одной своей волей навести на Земле порядок? И почему он отправляет именно Боба, а не какого-нибудь могущественного ангела возмездия?*

DP: Всевышний слишком занят со вселенной, чтобы рассеивать свое внимание на какую-то маленькую планетку, называемую Землей. Он посылает Боба, поскольку не слишком заботится о результате.

MG: *Бобу предстоит пройти 17 неоиндустриальных уровней, чтобы успешно выполнить свою миссию. Что же, собственно, произойдет такого, что на Землю придет царствие света?*

DP: Бобу предстоит найти отца Prime'а, ликвидировать его, а затем выследить Сатану. Не хотелось бы пока открывать все карты, но поверьте — Сатана огромен и очень грязен. Хорошенькая «чистка» ему не помешает.

MG: *Помогает ли по ходу дела своему посланнику сам Бог?*

DP: Абсолютно никак. Бог всего лишь, так сказать, поставил галочку в своем ежедневнике — отправить на Землю мессию — и вернулся к куда более важным делам. Дальше все зависит только от Боба, которому придется сражаться одному.

А вот и он сам, скромняга Дэйв Перри.

MG: *Если Бобу не удастся справиться с возложенной на него задачей, — что тогда? Вы задумывались над подобным вариантом развития сюжета?*

DP: Если вы провалите данное вам задание, то умрете. Однако это вовсе не значит, что монитор взорвется, а земля разверзнется и поглотит вас. Копы попросту посмеются над Бобом, оказавшимся обыкновенным тупым неудачни-



ком. Но, конечно же, у вас есть возможность попробовать еще раз доказать, что они не правы.

MG: В числе прочих способностей ангелочка — вселяться в любых игровых персонажей. От чего зависит, будут ли враги видеть Боба, вселившегося в кого-либо, или нет?



Только представьте себе: вы можете вселиться в любого из этой банды. Главное, не в того, с кем уже покончено.

DP: Если кто-то видит Боба, то он может относиться к нему либо дружественно, либо враждебно — это зависит от того, с кем вы имеете дело. Разумеется, если окружающие увидят, как Боб запрыгивает в какого-либо из персонажей, они будут неподдельно удивлены. Если увидевшие сочтут подобное действие угрозой, то они немедленно нападут. Поэтому самое мудрое — это вселяться в кого-либо из NPC в то время, когда никто этого не может видеть.

Всевышний слишком занят со вселенной, чтобы рассеивать свое внимание на какую-то маленькую планетку, называемую Землей.

MG: Можно ли, в случае необходимости, быстро переселиться из одного персонажа в другой? Скажем, в случае, когда на одинокого полицейского (с Бобом внутри) нападает банда панков.

DP: Да, вы можете в любое время оставлять кого угодно из персонажей и пытаться вселиться в другого. Так что можете либо помогать копам бороться с панками, либо панкам с копами. Это уж кому как больше нравится.

MG: В числе прочих возможностей Боба — замедлять все происходящее вокруг, ускоряться самому и временно становиться невидимым. Есть ли у нашего героя какие-либо другие способности?

DP: Он может летать... Благодаря этому Боб способен лететь за спиной даже очень высоких существ. Разумеется, он также может вселиться в маленькую крысу и бегать в ее обличии по полу.

MG: Присутствуют ли в игре мирные NPC, с которыми можно поговорить и получить от них что-то полезное?

DP: В Messiah есть один секретный персонаж, который помогает играющему по ходу его путешествия. Но вам потребуется сыграть самим, чтобы выяснить, кто это такой.

MG: Насколько разнообразно оружие, представленное в игре?

DP: Оружия в игре масса. Начиная от огнеметов, шотганов, гарпунов и прочих игрушек, заканчивая ядерными пушками, напалмовыми гранатами и другими, не менее смертоносными штуками.

MG: Что касается AI-персонажей, то насколько велики их возможности? Будут ли они преследовать играющего, смогут ли объединяться и окружать его? Возможно, устраивать какие-то ловушки?

DP: Самые увлекательные моменты игры — когда Боб застревает в тех местах, где мутанты атакуют копов. Тогда за вами начнется настоящая охота. Помните, что враги ОЧЕНЬ хитры.

MG: Сможет ли Боб управлять в игре каким-либо средством передвижения?



DP: Нет, но в игре есть масса других вещей, которые герой сможет использовать. Симулятор езды по городу мы решили не включать.

MG: Главное достоинство игры — существенная нелинейность в прохождении миссий. Вы не расскажете о тех возможностях, которые раскроются перед играющим? Что именно в вариантах прохождения миссий будет зависеть от решений, принимаемых играющим?

DP: Дизайнерам пришлось нелегко из-за того многообразия ситуаций, в которые может попасть играющий. Мы не знаем, кого вы убьете, кто вам понравится и вообще кем вы будете, оказавшись в том или ином месте. В игре масса решений для одной и той же задачи, благодаря чему, переигрывая в Messiah, вы получите массу новых ощущений.

MG: Что вы можете сказать по поводу музыки, используемой в Messiah?

DP: Для использования в Messiah мы лицензировали музыку группы Fear Factory, дизайн музыкального сопровождения был поручен Tommy Tallarico Studios. Теперь мы можем себе это позволить.

MG: Одним из достоинств вашего движка является то, что он одинаково быстро работает как на Pentium 200, так и на Pentium III. Как такое возможно? И будут ли какие-то изменения в графике в зависимости от быстродействия машины?

DP: В самом начале игра тестирует вашу машину и затем автоматически изменяет уровень детализации. Так что вне зависимости от вашего железа вы увидите 100% возможностей, которые предоставляет игра. Это также будет работать и на 2-ГГц'овых процессорах.

MG: Планируете ли вы использовать движок Messiah также в других играх?

DP: Да, тот же самый движок мы используем и в Sacrifice (www.sacrifice.net).

MG: Не расскажете о планах на будущее? Очень интересно было бы узнать, чем вы планируете заняться сразу после выхода долгожданного Messiah?

DP: Sacrifice — наша первая мультиплейерная игра, которая выйдет после Messiah. Затем будет версия для Playstation 2.

MG: Искренне желаем вам удачи во всех начинаниях. Спасибо за беседу.

DP: Спасибо вам. MG



Размер, как известно, значения не имеет...



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

«...На рынке наблюдается оживление в связи с наступлением. Разработчики разрабатывают. Недавно, например, по информации одного всемирно известного игрового сайта. Впрочем, эта информация еще не проверена, так что мы. Но с известной долей вероятности уже можно. Потому что, как нам сообщили доверенные люди из. И вам тоже.

Однако тенденции последнего времени наглядно показывают ущербность. Что, об этом? Нет, вы не угадали. Но я. И потому. Вот так. И если это не соответствует действительности, то не.

Но ах.

И ох.

Ух!..»

На этом депеша обрывалась. Полковник почесал репу. «Что бы это могло?» — подумал он. — «Мне же завтра! А тут ах!».

Вошел Главный. «Вы тут?» — спросил он. И вышел.

Секретарь сидел в углу и думал. Ему было непонятно. Ведь сегодня уже началось! А они сидят вон. И им ничего. А почему? И за что? И где?

Не знаю. Никто не знает.

А вы хотите знать? Внимайте. Они уже. И вы тоже скоро. Но нет. НЕТ! Нельзя. Не скажу. Секрет.

Вот только.

Ива Ша



Warlords Battlecry



Gunlok



Starlancer

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Evil Islands

... Третьих «Аллодов» не будет. Игра-то, конечно, будет, но называться она уже будет по-другому. Причем, если для западного рынка название уже есть — Evil Islands, то русского названия еще не придумали.





Splinter

Биться игроку придется и внутри осиного гнезда, и внутри суперкомпьютера. И творения природы, и творения рук человеческих будут прорисованы весьма подробно.



Space Empires IV

SE4 — пошаговая стратегия. Не выделяясь графическим оформлением, по внутреннему содержанию SE4 определенно превосходит своих конкурентов.

Shogun Total War

Походовая часть позволяет игроку осуществлять хозяйственно-политическую деятельность и войсковые маневры. Реалтаймовая часть представляет собой всем нам знакомый бой на трехмерной «пересеченной местности».



Nameless One по-русски

Evil Islands

Все-таки чертовски приятно, что разработчики хороших игр живут не только в далеком буржуинстве, но и у нас в Москве. Первые две серии «Аллодов» я прошел полностью (далеко не каждая игрушка удостаивается такой чести), поэтому я с энтузиазмом воспринял редакционное задание встретиться с разработчиками из «Нивала» и узнать, что там у нас с третьими «Аллодами».

Юрий Салтыков aka Битник

Для начала я узнал, что «Аллодов» не будет. Игра-то, конечно, будет, но называться она уже будет по-другому. Причем, если для западного рынка название уже есть — Evil Islands, то русского названия еще не придумали. На сайте «Нивала» объявили конкурс на лучшее имя для игры, а пока нам предлагают пользоваться англоязычным Evil Islands. Жалко, конечно, к старому названию уже все привыкли, но главное, чтобы игра была хорошая. А причина переименования проста до безобразия — деньги. «Нивал» и «1С» справедливо решили, что вместо того, чтобы оплачивать права на использование старого названия, лучше выпустить игру подешевле. Так что Evil Islands, скорей всего, выйдут в России и в коробочном варианте, и в ставшем столь популярным виде jewel box. Но хватит о названии, давайте говорить о самой игре.

«Аллодов» не будет. Игра-то, конечно, будет, но называться она уже будет по-другому. Причем, если для западного рынка название уже есть — Evil Islands, то русского названия еще не придумали.

Игра у нас нынче полностью трехмерная. Трехмерные герои ходят по трехмерным пейзажам и бьются с трехмерными монстрами. Выглядит красиво. Особенно меня порадовало какое-то неуловимое сходство с графикой первых двух серий. Я не могу сказать как, но сразу понимаешь, что оказался в том же самом игровом мире. Только позволено теперь в нем гораздо большее, чем мы могли сделать раньше. Все-таки свободно перемещаемая камера — великое изобретение. Теперь в каждый момент мы можем выбрать наиболее удобный ракурс и масштаб изображения. Изменяется и угол, под которым мы смотрим на поверхность. У меня даже возникла мысль, что хорошо бы встроить в игру возможность записи прохождения миссии в видеоролик. Тогда можно было бы попытаться не просто выполнить квест, а еще и постараться его наиболее красиво снять камерой, чтобы потом на досуге хвастаться перед друзьями.

Пейзажи в игре не только красивые, но и разнообразные. Если в первых двух частях нам давалось по одному аллоду в каждой, то теперь нам предстоит путешествие сразу по трем летающим островам. На каждом из них свой рельеф местности, климат, мирное население и монстры. В дополнение к лесам, заснеженным горам и песчаным пустыням будут еще и подземелья. Появятся и атмосферные осадки.

В Evil Islands значительно больше ролевых элементов, чем в «Аллодах». Раньше нам в самом начале приходилось выбирать мага или воина, и этот выбор во многом определял способы прохождения игры. Теперь нам дается возможность самим воспитать себе героя по вкусу. Деления на классы больше нет, игрок вправе сам определять, какие умения развивать. Если раньше экспа начислялась постоянно, и, махая мечем, мы приобретали именно навыки мечника, то теперь экспириенс накапливается во время выполнения миссий, а распределяется между ними.

Паспорт

Evil Islands

Жанр:	RTS/RPG
Разработчик:	«Нивал»
Издатель:	«1С»


URL http://www.nival.com

Дата выхода: август–сентябрь 2000 г.



Деревня на первом острове. Здесь мы получаем задания, отчитываемся об их выполнении, продаем трофеи и закупаем амуницию. Здесь же мы имеем возможность распределить полученный опыт.







Третий аллод в Evil Islands напрямую перекликается со второй частью игры. Мы снова попадаем в жаркую песчаную пустыню, а вокруг кишат некроманты и поднятая ими из могил нежить.

Причем игрок сам решает, сколько заработанного потом и кровью опыта пустить на развитие своих магических способностей, а сколько на боевые или иные навыки. А навыков теперь стало куда больше. Тут тебе и воровство, и лидерские способности, и многое другое. Так что игра теперь у каждого игрока будет своя, кто-то воспитает себе вора-лучника, а кто-то — мага-асассина.

Теперь у нас три вида магии: стихий, взгляда и астрала. Магия астрала знакома по первым и вторым «Аллодам». Магия стихий тоже является прямой наследницей этих игр. В ней объединены заклинания, связанные с огнем, электричеством и водой (кислотой). А вот магия взгляда — новинка, возникшая благодаря новым возможностям трехмерного игрового движка. Дело в том, что у каждого монстра и героя в игре вполне честная область видимости. В связи с этим появилась возможность трюков с этой самой областью. Не обязательно колдовать на себя невидимость, можно применить заклинание, визуализующее взгляд монстра. Тогда мы будем знать, куда монстр смотрит и что видит. Используя это, можно подкрасться к врагу незамеченным и сделать backstab (да, появился и такой навык. Любители AD&D, радуйтесь!).

Кстати, о подкрадывании. Теперь герой может передвигаться шагом, бежать, скрытно перемещаться на корточках и даже ползти. При беге затрачивается дополнительная энергия. А энергия эта нужна не только для бега, но и для колдовства. Так что метнуть в огра молнию с разбега может и не получиться. Кроме того, и герои, и монстры больше не представляют собой монолитных тушек с некоторым запасом хитпойнтов. Теперь каждое существо в игре делится на несколько зон, каждая из которых получает повреждения отдельно. Если волк кинулся на вас слева, то и грызть он будет левую ногу. А вы в ответ сможете бить его прямо по тупой волчьей башке, вбивая в нее мысль о тщетности попыток вашу ногу отгрызть. Полученные повреждения показываются на портрете героя. Удобно, можно сразу определить свое состояние. Но иногда это выглядит довольно забавно, когда страшные кровавые раны прорисовываются прямо поверх адамантиновых лат.



Экран экипировки. «Аллоды» всегда славились разнообразием оружия и доспехов. Добрые традиции поддерживаются. А новые графические возможности дают им новое дыхание. Хочу такой доспех!!! А в руки — двуручник, и подлиннее.

!

Если в первых двух частях нам давалось по одному аллоду в каждой, то теперь нам предстоит путешествие сразу по трем летающим островам. На каждом из них свой рельеф местности, климат, мирное население и монстры.

Соблюдаются в игре и геометрические пропорции. Мелкие монстры не смогут нанести вам повреждений выше пояса, с другой стороны — вы не сможете снести великану голову, просто не дотянетесь. Для людей (и героев, и врагов) реализована даже возможность оценить крутизну соперника по внешнему виду. Сила находит свое наглядное выражение в размахе плеч, так что дважды подумайте, прежде чем бросаться с ножиком на Шварценеггера с двуручником.

Монстры должны поумнеть. Они теперь не стоят там, где дизайнер уровня поставил, а живут своей монстровой жизнью. Этим тоже можно и нужно пользоваться при прохождении игры. Так, одним из первых квестов в игре будет задание замочить белого волка. Этот местный Акелла залег в самой глубине узкой лощины, между гор. А при входе в эту лощину пасется целая волчья стая. Можно тупо ломиться через эту толпу. А можно спугнуть в соседнем леске кабанчика, и,



Всяческие магические штучки в игре сделаны очень красиво. Я, пожалуй, буду развивать у своего героя навыки волшебника просто из эстетических соображений. Уж больно это захватывающее зрелище — взрывающийся fireball.

пока стая будет на него охотиться, спокойно пойти и перевести на шкурку волчьего вожака. Кстати, чтобы найти этого самого волка, теперь не придется прочесывать всю игровую зону. Кроме глобальной карты, теперь есть и карты каждой игровой зоны, на которых крестиками помечены места нахождения квестовых предметов и монстров.

Но больше всего мне понравилась новая система экипировки героев. Можно, как и раньше, покупать уже готовые заклинания, оружие и амуницию. Но куда интереснее изготовить это все самому. Для этого в игру встроен своеобразный конструктор. В магазине мы можем купить заготовку заклинания, различные модификаторы и фильтры к нему. Соединив все это, мы станем обладателями молнии с увеличенным радиусом действия, бьющей сразу по нескольким оппонентам магической стрелы или безвредного для друзей, но смертоносного для врагов кислотного облака. Надо лишь иметь достаточно денег и соответствующий уровень овладения соответствующей магией. Точно так же изготавливается и оружие с доспехами. Самое интересное начинается, когда мы пытаемся изготовить магические предметы. Теперь можно встроить какое-либо заклинание в любой меч или доспех. Конечно, для покупки всех необходимых ингредиентов понадобится куча денег, да и все соответствующие скиллы должны быть развиты, но зато только представьте себя в поножах с защитой от кислоты, наручах с защитой от огня, браслетах с защитой от электричества, сапогах-скороходах и в латах, восстанавливающих здоровье. А теперь возьмите меч, мечущий молнии при каждом ударе. Да с такой экипировкой нам сам черт не страшен! А главное, мы теперь не связаны ассортиментом магазинов магического хабара. Все, что нам нужно, — экспа и деньги. А уж это мы заработаем, на то мы и герои.

Развивая у своего героя разный набор навыков, мы можем получить совершенно разные способы прохождения игры, что есть очень хорошо.

Естественно, будет и многопользовательская игра. Пока нам обещают те же возможности, что и в «Аллодах». Каждый желающий сможет сыграть с друзьями по локалке или через Internet.



Но разработчики прекрасно понимают, что будущее за играми с расширенными возможностями мультиплейера. Во многом это будет определяться политикой издателей и успешностью продаж, но вполне возможно, что через несколько месяцев после релиза выйдет апдейт с новыми многопользовательскими модами, всякими там capture the flag и team fortress, столь любимыми народом. Мне очень хочется верить, что у «Нивала» все будет хорошо и эти возможности все-таки будут реализованы.

К сожалению, карты для Evil Islands сложны в изготовлении и создаются чуть ли не в 3D Studio. Так что редактора карт в игре не будет. Жаль. Возможность народного творчества всегда только добавляет популярности любой игре.



Только настоящий герой может в одиночку с ножиком выйти против тролля. А вот умный герой постарался бы ставить огненные стены перед монстром, а не за его спиной.

Вообще же игра оставила у меня самые приятные впечатления. Мир «Аллодов» стал значительно живей, игроку дается масса новых возможностей, усилились элементы ролевика. Все-таки первые две части были играми для однократного прохождения. Мне кажется, что в Evil Islands заложен большой потенциал реиграбельности. Развивая у своего героя разный набор навыков, мы можем получить совершенно разные способы прохождения игры, что есть очень хорошо. Так что я совершенно точно знаю, что игру куплю. Но это будет только в сентябре. А пока буду ждать выхода играбельной демы. Разработчики обещали выложить ее на свой сайт уже к маю. MG



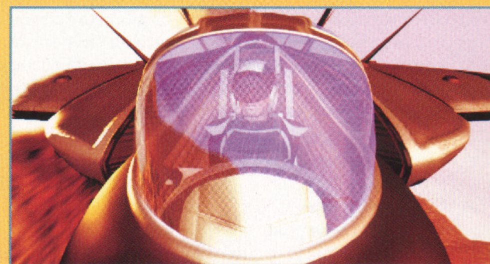
Экран конструктора. В полном разгаре процесс изготовления волшебного митриллового боевого топора. При применении этот топорик будет ставить огненную стену.





Неводный мир

Aquarius



Роман Шиленко

Много лет назад я вычитал у Гарри Гаррисона фразу о том, что, когда военные твердо говорят, что все у них под контролем, надо плотнее вжиматься в землю. Примерно такой же уровень доверия выработался у меня к проектам, жанровая принадлежность которых определяется как «мама — стратегия, папа — экшн». Проинсталлируешь такую, поиграешь минут пять, а потом никак не можешь вспомнить, чем ты занимался. Примеров этих «шедевров» миллион. Один товарищ в USENET-конференции relcom.games в свое время очень метко назвал игру KKND «тупиком стратегической мысли». Как бы «Аквариус» не попал под это определение.

Паспорт

Aquarius
Жанр: 3D-action/стратегия
Разработчик: Jack in the Box Computing
 URL http://www.jackbox.com
Издатель: TBA
Дата выхода: IV квартал 2000 г.

В XXII веке земляне уже готовились реализовать то «светлое» будущее, которое с таким усердием и фантазией расписывали создатели компьютерных игр XX века: эпидемии, перенаселенность, отсутствие перспектив у российского футбола, коррупция. Совсем плохо было с экологией, так как кислорода в воздухе стало настолько мало, что люди уже задыхались. Гринписовцы на всех углах завывали: «А ведь мы предупрежда-а-али-и-и». Одни ученые в бессилии разводили руками, другие из последних сил выдумывали идею о перелете к другим звездам. Наконец секрет был открыт, астрономы выдали список из нескольких тысяч возможно подходящих для жизни планет, после чего были немедленно построены и отправлены десять тысяч кораблей-колоний, в трюмы и холодильники которых набились сорок миллионов счастливчиков. Оставшиеся 99% населения Земли постепенно вымирали и, по прикидкам улетевших ученых, скоро должны были дружно отбросить копыта, однако в точности судьба планеты осталась неизвестной. Летели очень долго, и на борту успело смениться несколько поколений астронавтов. Среди обитателей корабля-колонии XG5 давно уже не осталось никого из числа видевших Землю, когда он вошел в планетарную систему неизвестной звезды. Видимо, поэтому они назвали единственную пригодную для жизни планету Аквариусом, хотя название это подошло бы скорее к водному миру, которым их новый дом никак не являлся. Народ радостно высыпал на свежий воздух и принялся восстанавливать человеческую цивилизацию. И тут, надо же такому случиться, из глубин космоса в ту же систему приперлись Процконы — инопланетная раса с большими умственными способностями и неплохим вооружением. Процконы слегка побомбили наших и улетели, пообещав вернуться. Хуманы сами-то никогда не воевали (они же всю жизнь провели на борту XG5), поэтому не сразу просекли, как надо отвечать агрессору, и какое-то время им пришлось потратить на изучение истории борьбы их предков с орками, зергами, протосами, хищниками и прочими алиенсами. В итоге хуманский

Физический движок учитывает множество сил (тяжести, трения, etc.) и моментов в большой системе дифуров.



Разведка не донесла до нас более четких фотографий солдат противника. Внешне они напоминают минотавров из серии M&M, и некоторые даже носят большие топоры.



Игра предлагает заняться весьма благородным делом — очисткой планеты Аквариус от захватчиков-инопланетян. Let's go humans!

совет единогласно отбросил идею об отступлении, и люди взялись за оружие.

Игра протекает по сценарию, использованному в бесчисленном количестве ее предшественников: строим базу, набираем огромное войско, всех выносим, не забывая при этом выкачивать из недр планеты любимые Ресурсы. Единственное, что будет выделять Аквариус на фоне его родственников, это возможность в любой момент покинуть безопасное кресло главнокомандующего ради тесной кабины любого имеющегося в вашем распоряжении юнита и на личном примере показать подчиненным, как надо воевать. Эта фича, по мнению создателей игры, как раз то, чего всегда не хватало любителям стратегии.

Очень туманно авторы описывают искусственный интеллект, управляющий войсками и развитием противника. По их словам, новый AI способен на неожиданные решения.



На оригинальность и революционность игра не претендует, поэтому спасти ее может только графика. Авторы вовсю полагаются на мощь современных графических ускорителей, что невольно наводит на мысль: «Уж не спонсируют ли «Аквариус» производители этих самых ускорителей?» Текстуры обещают быть в высоком разрешении, так что все объекты в игре должны пристойно выглядеть с любого расстояния. Открыта возможность прятаться от чужих глаз в облаках пыли и газа, правда, и сам геймер может потерять в них ориентацию (пространственную). Освещение полностью динамическое и полностью учитывает такие искусственные кратковременные источники света, как взрывы и вспышки лазерных орудий. Кстати, попадание лазера в стекло кабины или попытка всмотреться в местное солнце приведут к временному ослеплению — реализм, однако. Плюс к этому всякие отражения, прозрачности и им подобные фичи.

«Аквариус» предлагает разнообразные ландшафты: льды, горы, равнины, пустыни и моря, причем тип местности вносит свои коррективы в физику игры, а значит, придется адаптировать тактику к новым условиям. Вода не остается безучастной к действиям геймера. Напротив, она активно плещется и расходится волнами при попадании в нее обломков или шального снаряда. Физический движок учитывает множество сил (тяжести, трения, etc.) и моментов в большой системе дифуров. Это позволяет, например, вместо стрельбы по машине противника, стоящей на склоне холма, засадить ракету непосредственно в склон, и вот уже машина самостоятельно кувыркается вниз. Звуковое сопровождение обещает быть приличным. Новости о построившихся зданиях и юнитах сообщаются спокойным голосом, а обнаружение противника озвучивается паническими воплями в эфире. Помимо этого





Увы, робот, закрывающий стекло кокпита, не имеет отношения ко вселенным Battletech и Dream Pod 9.

присутствуют звуки природы и фоновая музыка.

Двойственная природа игры требует двух интерфейсов: стратегического и комбатного. Первый представлен очень детальной стратегической картой, позволяющей быстро перемещаться в любую точку поля боя, к тому же на нее выводятся данные с радаров всех юнитов, что позволяет мгновенно засечь появление противника. Карту можно смотреть и в трехмерном режиме. Здесь же отдаются приказы юнитам, есть даже возможность сохранять серии команд в отдельном файле. Комбатный интерфейс еще проще: несколько кнопок управления машиной, кнопки огня, радио для передачи приказов другим юнитам. Интерфейсы взаимозаменяемы, то есть каждый залп,



Игра протекает по сценарию, использованному в бесчисленном количестве ее предшественников: строим базу, набираем огромное войско, всех выносим, не забывая при этом выкачивать из недр планеты любимые Ресурсы.



Плюс «Аквариуса» в возможности самолично порулить любым юнитом.





вспышка или всплеск воды видны и там, и там.

Очень туманно авторы описывают искусственный интеллект, управляющий войсками и развитием противника. По их словам, новый AI крайне редко повторяет одну и ту же тактику дважды подряд и способен на неожиданные решения, не говоря уже о способности самостоятельно строить базы с нуля и толково добывать ресурсы. А еще для него можно определять несколько образов действия: наступательный, оборонительный, «берсерк» и «полный придурок».

В «Аквариусе» планируют реализовать несколько видов мультиплейерной игры через Internet, по локальной сети или кабелю. Deathmatch «каждый за себя», deathmatch «команда на команду», deathmatch нескольких команд «каждая за себя», причем некоторые команды могут управляться компьютером, кооператив. В командной игре только один человек будет управлять строительством базы и координировать атаки (остальные будут прикованы к своим юнитам), но он в любое время сможет сесть за штурвал свободной машины. Обещаний куча, осталось посмотреть на реализацию. MG

Плач по сражению

Warlords Battlecry

Роман Шиленко

Паспорт

Warlords Battlecry
Жанр: стратегия
Разработчик: Strategic Studies Group
Издатель: Red Orb Intertainment
URL http://www.ssgus.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Серия Warlords на сегодняшний день является самой стабильной из тех древних серий, что зародились еще на заре PC'шной игромании — с 1989 года без длительных пауз вышло целых шесть частей: два W1, два W2 и два W3. Первые «Ворлорды» при очень небольшом размере (игра втискивалась на одну дискетку 5,25" — многие ли сейчас помнят, что такое «дискетка 5,25"»?) обладали такой суперграфикой, что рядом с ней графика MicroProse'овской «Цивилки» да и всех (!) остальных продуктов этой фирмы в последующие 5–6 лет смотрелась полным убожеством. (Ну это Роман погорячился, с кем не бывает... Прим. отв. ред.) Ну не знал лидер игровой индустрии до второй половины 90-х годов, что такое нормальная графика, ничего тут не сделаешь. Помимо графики в W1 было жутко интересно играть, а после того, как наши народные умельцы (запоздалое СПАСИБО вам, неизвестные гении!!!) написали редактор карт, жить стало совсем хорошо.



Магия в виде 80 заклинаний юзается повсеместно и по любому поводу. Стену пробить? Пожалуйста. Вылечить войско или заставить его берсеркерствовать? Нет проблем.

Проблемы начались с W2. SSG залежалась на лаврах и не заметила, как рынок стал все быстрее заполняться новыми играми, впрочем, на жанр пошаговых стратегий в стиле фэнтези руку почти никто не поднимал. Была King's Bounty фирмы New World Computing, но тогда никто не предполагал, что из нее вырастет серия Heroes of Might & Magic. Была неофициальная King's Bounty 2, написанная в Харькове, которая оказалась на порядок круче и красивее KB1, но о ней, кроме жителей экс-СССР, никто не узнал. Было еще несколько малозаметных, но неплохих проектов типа Hammer of the Gods. В отсутствие конкурентов SSG позволила себе ухудшить качество и увеличить число багов на килобайт кода, но народ успешно употребил обе части W2. Неудивительно, что растолстевшая и неповоротливая SSG прозевала рывок серии HMM и в результате полностью проиграла рынок пошаговых фэнтези-стратегий. Никакие W3:Reign of Heroes и W3:Darklords Rising ситуацию не изменили, так как качество по-прежнему оставляло желать лучшего. Тогда лучшие умы SSG поднапрягли свое серое вещество

Накопив опыт, играющий сможет выбрать один из четырех подклассов внутри своего класса. Это ж прямо какое-то RPG получается!

Льготная тарифная зона "Область"
Действует уникальный внутрисетевой роуминг
Посекундная тарификация после первой минуты разговора

Мы ТуСуемся на www.mts.ru

Любимый тариф

прямой московский номер

Абонентская плата:
$16* в месяц

Исходящий звонок на мобильный МТС:
$0,26* днем
$0,19* вечером

Входящий звонок с мобильного МТС:
$0,00 днем
$0,00 вечером

Исходящий/входящий звонок (на/с городских телефонов):
$0,36* днем
$0,29* вечером

Специальное предложение
Motorola 3188
Motorola 3788
99 у.е.



Молодежный тариф

федеральный номер

Абонентская плата:
$4* в месяц

Исходящий звонок на мобильный МТС:
$0,20* днем
$0,15* вечером

Входящий звонок с мобильного МТС:
$0,00 днем
$0,00 вечером

Исходящий/входящий звонок (на/с городских телефонов):
$0,29* днем
$0,19* вечером

* цены указаны без учета НДС и НсП

СЕНСАЦИЯ!



САМАЯ КАЧЕСТВЕННАЯ И ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ В МОСКВЕ

Центры продаж МТС:

ул. Садовая-Каретная, 2 (ст. м. "Маяковская")
Известковый пер., 7, стр. 1 (ст. м. "Таганская")
1-й Голутвинский пер., 2/10, стр. 1 (ст. м. "Полянка")
Тетеринский пер., 18, стр. 5 (ст. м. "Таганская")

www.mts.ru

Тел.: (095) 766-0177, 928-4355

Лицензия Государственного Комитета РФ по связи и информатизации №10263. Товар и услуги сертифицированы.



Подключайтесь - пока бесплатно!





Герой теперь один, зато переходящий из кампании в одиночные и мультиплейерные сценарии и обратно и обладающий статистиками, классом, уровнем и скиллами, как в RPG.

и приняли решение, гениальность (или идиотизм) которого предстоит оценить геймерам: они решили в Warlords Battlecry отказаться от







turn-based и сделать игру real-time. [Минута молчания].

Battlecry начнется с душещипательного рассказа об очередной войне между Добром и Злом, в которой каждой стороне крайне необходимо добраться до двух странных метеоритов, Люцифуса и Наваара, и уничтожить их, пока они не попали в неправильные руки. Неправильность рук определяется каждой стороной посвоему. Все чинно и благородно, но тут, бац, новый сюрприз от SSG — экран генерации персонажа!!! Сперва выбираем расу из девяти участниц: люди, орки, дворфы, варвары, минотавры, андеды, Лесные, Высокие и Темные эльфы, затем наступает очередь первичного класса. Всего их четыре — Воин, Вор, Священник и Маг, но тут действуют расовые ограничения. Например, минотавр или орк не могут быть магами, дворф или лесной эльф не станут ворами, андед вряд ли сгодится на роль священника. Воин предпочитает фронтальный комбат, Вор хорошо шпионит и быстро атакует, Визард расчищает путь фаерболами, Священник умело поднимает моральный дух и кастует лечащие заклинания. Впоследствии, накопив опыт, играющий сможет выбрать один из четырех подклассов внутри своего класса. Это ж прямо какое-то RPG получается! Персонаж от рождения имеет четыре базовые характеристики: Сила определяет ущерб, наносимый врагу при удачном ударе; Разумность — количество спеллов, доступных запоминанию, и их боевую эффективность; Ловкость — шансы на точный удар; Харизма непонятно за что отвечает, но авторы обещают сделать ее небесполезной. Кроме того, герой имеет набор дополнительных навыков, среди которых самым заманчивым кажется Leadership, заставляющий войско драться более сплоченно. Все статистики, классы и скиллы влияют на характеристики солдат (атаку, защиту, скорость, etc.), находящихся внутри командного радиуса (новая фича). Самое интересное, что параметры героя накапливаются не только в ходе состоящей из шести глав кампании (герой переходит из сценария в сценарий, как вы поняли), но и в ходе одиночных миссий, а также multiplayerных баталий! Этот персонаж — центральный в игре, а его потеря означает автоматический Game Over. В зависимости от класса и уровня героя у него будет некоторое число сподвижников и вассалов, которые

Как и во всяких других RTS, геймеру предстоит заниматься строительством и последующим апгрейдом многочисленных фортификационных сооружений и зданий.




Ворлорды временно помахали ручкой пошаговому режиму и ударились в полный real-time.





также будут накапливать опыт и следовать за своим сеньором из миссии в миссию. Эти кадры тоже не рекомендуется терять. Герой получает опыт, расходуемый затем на поднятие навыков, не только в боях, но и выполняя квесты. Другими вариантами наград за квесты являются артефакты и новые союзники. Вызывает некоторые сомнения необходимость ввода в игру 80 (!) заклинаний. Такой букет весьма хорош для чистой RPG, но в стратегии реального времени это изобилие вряд ли оправданно. Спеллы разбиты на 9 школ, но расы и классы накладывают свои ограничения на возможность изучать некоторые из них. Будут представлены заклинания на любой вкус: наступательные и оборонительные, лечащие и поднимающие боевой дух, суммонящие и создающие препятствия на местности, осадные и прочие.

Чуть подробнее о расах. Раса определяет набор базовых статистик и навыков, отношение к некоторым другим расам, ограничения на класс, у нее есть свои сильные и слабые стороны. Хуманы, как всегда, самые гармонично развитые. Всеми могут быть, но вот только против орков слабоваты (наглая дезинформация со стороны SSG!). Производят средними темпами армии со средней скоростью и со средней силой, из ресурсов нужны золото, железо и камни, на службе имеют трех крутых лидеров: Красного, Белого и Черного Магов. Дворфы отмечены большой Силой при прочих посредственных характеристиках, недолюбливают Древесных эльфов, тормозные, кавалерийских частей не имеют, строят очень быстро и качественно, особенно хороши их защитные сооружения. Ресурсы нужны такие же, как и людям. Высокие эльфы неплохо работают магами, очень слабые, не переносят Темных эльфов. Самые рулезные кавалеристы, хотя хитов не так много. Требуют кристаллы и железо. Лесные эльфы чуть посильнее, но и чуть поглупее, хотя в целом нормально, лучшие лучники в игре, добывают золото и кристаллы. Темные эльфы уступают Хуманам в Силе, зато мозгами шевелят лучше, делают хороших магов с ценными апгрейдами, нуждаются в камнях и кристаллах. Минотавры наделены СИЛОЙ сверх всякой меры, но мыслители из них неважные, почему-то плохо уживаются с андедами. Набор их армий самый незначительный, зато

Неизвестно, как воспримут играющие массы перевод серии на real-time'овые рельсы с RPG'шным уклоном, но SSG на всякий случай объявила, что четвертые «Ворлорды» будут снова пошаговыми. Типа подстраховались.

апгрейдов больше, чем у кого-либо. Самый необходимый ресурс — железо. Орки обладают многими видами войск, правда, половина из них — это распространители ядов, заболеваний и прочих гадостей, плодятся как кролики (что особенно радует на начальном этапе), но почти беззащитны от атак с воздуха. Из ресурсов им нужны камни и немного железа. Тролли (один из родов орочьих войск) умеют ловить мирно пасущихся посторонних животных и запускать их через весь экран в стан врага. Гниющая плоть и торчащие кости андедов не способствуют высокой Харизме и Силе, однако мозг (спинной, что ли?) у них варит как следует, поэтому во всякие некромансеры



Тролль уже завалил половину наступающего войска, меча в противников овец — новая фича для «любителей» животных.

и пироманьяки им прямая дорога, обладают многими резистами и иммунитетами. Кавалерии нет, производимых (!) видов войск мало, но путем различных андедских извращений удается



Вот оно, священное для фаната RTS место — БАЗА.





трансформировать юниты в более сильные. Любят кристаллы и железо. Про варваров никакой информации нет и, скорее всего, они будут сами по себе. Ряд существ не принадлежат ни к одной из упомянутых рас и присоединяются к кому-либо за квест, из личных симпатий или суммонятся спеллом: драконы, спрайты, земляные, воздушные и огненные элементали, архоны, простые и древние виспы, треанты, Глаза Ороса и единороги. Как будут доставаться летающие юниты — орлы, гарпии, пегасы и летучие мыши, — пока неясно. В окончательном варианте обещаются 80 видов войск. Поскольку стены замков и строения придется крушить самому, то надежной подмогой магии в этом деле станут баллисты, катапульты и тараны.

Как и во всяких других RTS, геймеру предстоит заниматься строительством и последующим апгрейдом многочисленных фортификационных сооружений и зданий, в которых будут производиться новые войска и осадные машины, исследоваться магия и т. д., но по традиции Warlords и HMM, захватив вражеское строение какой-либо расы, вы сможете наделать юнитов этой расы и поставить их под свои знамена. В вопросе сбора ресурсов SSG отошли от RTS'ных традиций, и вереницы пеонов не будут носиться от шахты в закрома и обратно. Процесс сбора полностью автоматизирован, так что достаточно просто захватить шахту и ресурсы определенного вида сами потекут в ваши закрома.

Multiplayer'у в Battlecry быть — куда ж сейчас без него?! До шести игроков смогут сойтись в битве за Isle of Dawn через Internet или по локальной сети. В комплект войдут несколько multiplayer'ных карт и, кроме того, будет гибкая система настроек, различные условия победы (10 видов + любые комбинации), random-карты.

Неизвестно, как воспримут играющие массы перевод серии на real-time'овые рельсы с RPG'шным уклоном, но SSG на всякий случай объявила, что четвертые «Ворлорды» будут снова пошаговыми. Типа подстраховались. Завершить прометаемую пургу хочу фразой из первых «Ворлордов»: «Peace is not an option. Let the war begin». MG

Анимэшное очковтирательство

Legend of the Blademasters

Роман Шиленко

Анимэ жил, анимэ жив и, к моему сожалению, анимэ будет жить. Я не против, когда этот стиль, характерными чертами которого являются огромные бездонные глаза персонажей и волосы неестественного цвета, применяют в мультфильмах, комиксах, иллюстрациях к книгам, но если вижу его в компьютерных играх, то встаю на дыбы — это пошло с тех самых пор, как мне повстречался Power Dolls — анимэйный предок знаменитого, хотя идеологически неправильного Mechcommandera. Еще большие «хмммм» вызывает жанровая принадлежность LB. В полной версии это звучит как «трехмерная риалтаймовая action-adventure с привкусом RPG и элементами стратегии». Жаль, симулятор забыли добавить, тогда бы точно в Книгу рекордов угодили. Особенно издевательски звучат слова авторов: «Тут некоторые сравнивают нашу будущую суперигру с Diablo — ну так мы с этим согласны». Не поддавайтесь на провокации, LB будет похож на Diablo не более, чем Need For Speed на Railroad Tycoon!

Паспорт

Legend of the Blademasters
Жанр: 3D action-adventure
Разработчик: Ronin Entertainment
Издатель: Ripcord Games
 http://www.ripcordgames.com
Дата выхода: апрель 2000 г.

Пять драконов спали на страже мира и порядка в одном фэнтезийном мире, хотя по контракту должны были охранять пять ворот в другие измерения. По другую сторон ворот толпились твари с недобрыми намерениями, но с драконами, пусть и спящими на посту, им связываться не хотелось. Король страны на пару с молодым визардом зачем-то упаковали крылатых охранников в магические мечи, затем они разругались, визард обиделся, укрылся в пещере и стал делать гадости. Кстати, драконов было пять, мечей получилось семь, но разве это важно? Главное ведь «анимэ»! В оставшиеся без присмотра двери ломанулись стада монстров. Среди них было пять Стражей (наши главные враги), носившихся из одного

угла королевства в другой, сея панику, разрушения, ужас и все такое. Судя по тому, как они летали туда-сюда, обрести желаемое им никак не удавалось. А тут Erik Valdemar, товарищ со стерильной совестью и пока что не залитыми кровью до самых ушей руками, находит в лесу магический меч, решает с несколькими такими же безголовыми собу... соратниками назваться Блейдмастерами и замутить небольшой крестовый поход, для того чтобы отыскать остальные мечи раньше злых Стражей. Он решил, а геймеру им управлять.

Мир состоит из четырех больших областей, поделенных примерно на 15 уровней каждая. Игра начинается в лесу Alvante, далее идут болотистые джунгли Kelta, горнолыжный «курорт» Windor и большой подземный город Vameria. По дороге, которая обещает быть долгой, часов на 30,



Единственное предназначение местной магии - это воздействие (убогое) на органы зрения играющего. Противника она даже не задержит.



На переднем плане восьмое Чудо Света - орк с гудным элайнментом. В природе такие не водятся, их делают только по спецзаказу.

Сюжет игры линеен, но есть ряд посторонних квестов позволяющих разжиться лишними XP или даже открыть дорогу в заныканную локацию.



вы встретитесь с NPC'ми, а также большим количеством мумий, зомбей, демонов, гарпий, черными рыцарями, пятеркой Стражей и другими милыми представителями местной фауны. Сюжет игры линеен, но есть ряд посторонних квестов, никак с сюжетом не связанных, но позволяющих разжиться лишними XP или даже открыть дорогу в заныканную локацию, где чья-то щедрая рука положила пару сундуков всякого добра. Сами квесты не отличаются чем-то особенным и формулируются примерно как «принеси то, не знаю что, и убей того, неважно кого». Например, плавает рыба и грустно смотрит на перекрывающую реку плотину. Всем уже ясно что делать — убивать таких рыб нужно. Мозгами шевелить если и надо, то только в квестах, связанных с расследованием ограблений или убийств.

Список потенциальных спутников Эрика впечатляет. Девушка эльфийских кровей по имени О'Лора Кита с заостренными ушками, рыцарь Макон с вечно опущенным забралом и полными непонятками относительно его происхождения, восьмисотлетний дворф Огаст Уинслоу с волшебными палками, по каким-то причинам обозванный «элементалем», и всамделишный зеленый орк Лукан с многокилограммовой погремушкой в руках. Орк с элайнментом good — это такой же прикол как, появлявшийся в одной RPG тролль-ниндзя. Для комбата надо установить каждому из своих бойцов уровень агрессивности, ручное или дистанционное оружие, использовать заклинания и отдать приказ из серии «защищай позицию», «защищай меня», «делай, как я» и «делай, что хочешь». Правда, до сих пор неясно сколько персонажей может в быть в группе, в одних интервью фигурирует цифра 3, в других — 5. За проявленное мужество персонажи получают икспириенсы и новые уровни, в результате чего растут базовые статистики (их почему-то стало пять, а не шесть, как в стандарте) и пять сопротивляемостей к разным поражающим факторам. С ростом уровня расширяется набор боевых приемов и, соответственно, появляются новые анимации. У каждого персонажа есть уникальное ручное оружие (короткие и длинные мечи, топоры, дубины, копья, etc), свойства которого можно значительно улучшить, прикрутив одну из пяти магий: Огня, Воды, Земли, Ветра и Молнии. Кроме этого, каждый умеет пользоваться дистанционным оружием, то есть







Иллюзий и оптимизма относительно будущего LB у меня нет и заранее выражаю сочувствие тем, кто станет в ЭТО играть.





Дракон в стиле анимэ выглядит, как китайский воздушный змей, но отнюдь не «страслой и ужаслой» рептилией, как положено по правилам.

луками, арбалетами, звездочками, метательными ножами, бутылками с зажигательной смесью и древним подобием пистолета.

В LB есть анимэ-магия, разбитая на десять школ: пять упоминавшихся плюс Света, Тьмы, Разума, Растений и Времени. Каждый персонаж от рождения умеет кастовать несколько заклинаний, а остальные вынужден изучать с помощью магических камешков, прячущихся в складках местности. Изучать можно магию любых школ, но не более чем пяти. Школа содержит в себе пока что два спелла: слабый и сильный. Разница между силой спеллов заключается в количестве поражаемых целей, в площади зоны поражения или это совсем разные спеллы. За кастование надо расплачиваться маной, которая потихоньку сама восстанавливается со временем. Большинство спеллов комбатные, однако авторы сделали упор на стратегическую сторону, а не на нанесение максимального ущерба. Обещаны обалденные внешние эффекты, особенно при вылете дракона из меча, после чего врагам наступает полный анимэ.

В LB есть анимэ-магия, разбитая на десять школ: пять упоминавшихся плюс Света, Тьмы, Разума, Растений и Времени.

Авторы не стали приобретать лицензии на движок от Q2 или Unreal, а решили изобрести свой «велосипед». Причем движков в игре несколько — каждый для обсчета своих специфических пространств. Среди ожидающихся эффектов: отражения не только от воды и зеркал, но и от металлических предметов (щитов и мечей), продвинутая игра света и тени, изумительные с точки зрения авторов анимации персонажей, объемные облака и туман. За происходящим геймер будет наблюдать от самостоятельно летающей камеры, как правило, держащей текущего персонажа в центре внимания. К сожалению, не все камеры, называемые «умными», являются таковыми на практике. Посмотрим, что будет на этот раз.

Весь multiplayer пока укладывается в один cooperative. Банда игроков поселяется в замке-базе, откуда бегает на зачисту уровней и разгадывание паззлов и куда отступает, когда требуется зализать раны. О deathmatch пока нет даже разговоров. Иллюзий и оптимизма относительно будущего LB у меня нет и заранее выражаю сочувствие тем, кто станет в ЭТО играть. В этом повинны и не пойми какой жанр, и графический стиль, и пятый или шестой по счету перенос даты релиза. Впрочем, ошибки мне вовсе не чужды. MG



Состав сборной Мира: дворф, рыцарь неопределенной расы, человек, эльф и орк. Никогда не видел более разношерстной компании.



Корявo-угловатая графика, устаревшая года на 2-3, запросто может поставить крест на будущем проекта.







Космос и его империи

Space Empires IV

На протяжении недель, месяцев, а то и лет Space Empires 3 оккупировала верхние строчки рейтингов самых скачиваемых shareware-игр. Но на самом деле эта игра является лучшей среди свободно распространяемых, поскольку остальные лидеры набрали очки благодаря сильнейшей коммерческой поддержке — это были всевозможные демоверсии таких хитов, как Quake, и тягаться с ними проекту обычного программиста-энтузиаста было не под силу. И все-таки есть успех, есть популярность! Недаром появилась четвертая версия игры, отшлифованная и почти готовая к полноценному коробочному изданию.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Space Empires IV

Жанр:	strategy
Разработчик:	Aaron Hall
Издатель:	не объявлен
URL	www.crl.com./~malfador/se4.html
Дата выхода:	лето 2000 г.

Space Empires IV, как следует из ее названия, повествует о становлении и развитии космической империи, в конце концов становящейся единым (и единственным) всегалактическим государством. Вам, как правителю, предстоит развить экономику своей империи, наращивать вооруженные силы и постепенно расширять свои владения путем захвата новых планет.

По своей сути SE4 — пошаговая стратегия, так что любители динамических разборок могут или сразу про игру забыть, или попробовать себя во вдумчивом и медленном планировании действий, не требующем виртуозного владения мышью. Как примеры похожих игр можно назвать Rebellion, Pax Imperia 2 и Master of Orion 2. Если вам нравились эти игры и тем более, если вас что-то в них не устраивало, обязательно обратите внимание на новое имя. Не особо выделяясь графическим оформлением, по внутреннему содержанию Space Empires IV определенно превосходит своих конкурентов.

Что же есть в игре? Да практически все! Экономико-технологическую основу составляют заводы и фабрики. Они производят нужную продукцию в соответствии с техническим уровнем развития, научным прогрессом и наличием ресурсов. Численные характеристики впечатляющи: сотни степеней развития, более трехсот типов производства и более пятисот производимых компонентов.

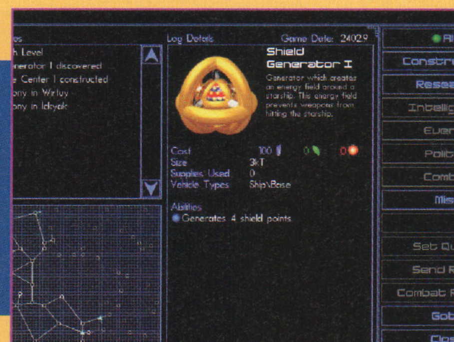
> **!**
> *Основа любой экономики — торговля. Она на этот раз нечто совершенно дикое. Продать можно что угодно, начиная от кораблей и заканчивая планетами и звездными системами.*

Управление империей включает в себя выбор приоритетных научных программ, развитие образования, политические

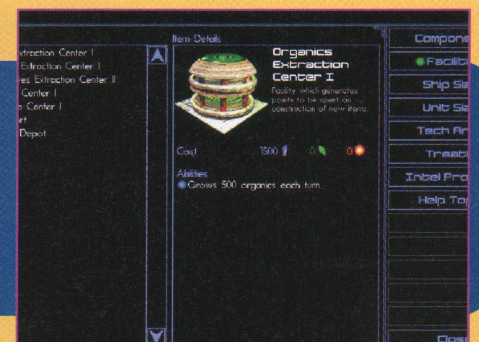




Галактика ожидает своего правителя. Кто им станет? Вы или какой-нибудь стрекозоид?



История вашей империи аккуратно заносится в летопись. Будет что вспомнить и о чем рассказать потомкам.

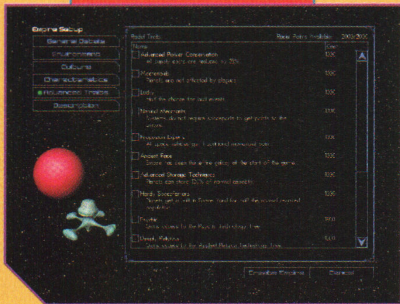


Если будущий Император галактики что-нибудь не помнит, ему на помощь придет подробный справочник.













решения, контроль за строительством новых предприятий, разработка моделей звездолетов и тому подобные вещи.

Пространство для исследования и освоения насчитывает около полутора тысяч объектов — 100 звездных систем по 15 планет в каждой. Кроме этого, имеются особые явления и необычные космические тела — черные дыры (ну как же без них), двойные и тройные звезды, пояса астероидов, космические штормы и многое другое. Для путешествия от звезды к звезде придуманы подпространственные коридоры, которые вы можете открывать сами.

Основа любой экономики — торговля. Она на этот раз нечто совершенно дикое. Продать можно что угодно, начиная от кораблей и заканчивая планетами и звездными системами.

Но главная особенность Space Empires IV — полная свобода в проектировании расы, ее особенностей, тайных знаний и, конечно же, кораблей. Более того, можно придумывать не только свои типы звездолетов, но и рисовать их новый вид. То же самое касается и расы: как выглядит лидер, какова ее история и как разговаривает ее представители — это ваш собственный выбор в меру художественных способностей. На крайний случай имеется 10 предопределенных рас, которые, впрочем, можно отредактировать.





Колонизация планеты — процесс сложный и опасный. Нужно убедиться, что условия пригодны для жизни, и по близости нет врагов.

Эти возможности — прямое следствие первоначальной не слишком коммерческой ориентации проекта. Чтобы не мучаться, настройка графики и геймплея была вынесена из исполняемого файла в набор картинок и текстов, которые так просто изменять. Так что обрадую вас еще сильнее: не только личные данные можно изобрести самостоятельно, доступ предоставлен и к таким вещам, как виды звезд, уникальные объекты, новые технологии и прочее, прочее, прочее. Практически всю игру можно написать самому, лишь бы хватило терпения.

Технически графика Space Empires IV достаточно простая. Никакого 3D замечено не было. Двумерная спрайтовая графика идет в режимах 800x600 и 1024x768 при 16-битной глубине цвета.

Люди увлеченные будут несказанно рады потратить столько времени на исследование и корректировку при необходимости деталей игры.

Слабым местом третьей версии был интерфейс. Абсолютно стандартный, он сильно портил вид игры. Теперь обещан новый, переработанный и интуитивно понятный.

Я бы написал на коробке игры «Для серьезных игроков». Обычный геймер вряд ли захочет во всем разбираться — долго это и нудно. А вот люди увлеченные будут несказанно рады потратить столько времени на исследование и корректировку при необходимости деталей игры. Для них Space Empires IV может стать самой любимой игрой, и ничто другое уже не отвлечет их внимания. Но пока и сам релиз под вопросом. Скачать shareware-версию, скорее всего, будет можно, но вот найдется ли издатель для игры — еще нерешенный вопрос. Это станет известно позже. MG



Ваше конструкторское бюро. Здесь разрабатывается новый корабль, который затем будет произведен одним из ваших заводов.



Дезинсектора вызывали?

Splinter

Юрий Салтыков

Паспорт

Splinter
Жанр: 3D-action
Разработчик: Stromlo
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.stromlo.com
Дата выхода: апрель 2000 г.

Каждый раз, когда приходится знакомиться с работой новой команды разработчиков, борются во мне со страшной силой скепсис и надежда. Скепсис утверждает, что это новая группа до чужого добра жадных программеров, кроме как на создание клонов, ни на что не годная. Надежда же напоминает, что и Сида Мейера с Ромеро тоже когда-то никто не знал, а потом они своими первыми же проектами совершили мини-революции в индустрии компьютерных игр. Splinter, пожалуй, революции не сделает, но и рядовым шутером его все же не назовешь. Stromlo — австралийская компания, Splinter будет их первым релизом, и что-то мне подсказывает, что этот первый блин не будет комом. Не знаю, буду ли я в это играть в апреле, но обязательно хотя бы посмотрю, что за зверь такой у австралийцев получится.

Наши дни. Секретная правительственная лаборатория Blount Island в штате Миссисипи. В этом укромном местечке лучшие ученые работают над жутко секретным проектом в области нанотехнологий и миниатюризации. Венцом многочисленных исследований и открытий стало создание Micro Emergency Response Craft (MERC). Это жутко современный, вооруженный до зубов летательный аппарат, который можно уменьшить до размеров мелкой монетки. В таком виде MERC превращается в универсального разведчика и диверсанта, способного проникнуть в любую щель.

За 12 часов до момента, с которого начинается игра, руководитель проекта доктор R. Trilling вместе с инженером Eli Quint отправились в испытательный полет на MERC-1. Вскоре связь с ними была потеряна, а летательный аппарат исчез с экранов радаров. Затем был принят сигнал от системы катапультирования пилотов. Вас назначают командиром спасательной экспедиции. Вы должны найти и спасти катапультировавшихся



Ох уж эти мне осы. По одной стремаются нападать, все кучей норовят. Придется гасить дихлофосом.

В Splinter не будет привычной последовательности: получили задание — выполнили задание — следующая миссия. Сюжет (а вслед за ним и игра) развивается постепенно.

Сложно даже представить, какие захватывающие перспективы разворачиваются перед обладателем такого оружия, но есть маленькая проблема... MERC потерялся.

ученых. Лететь придется на недоделанном MERC-2. Многие системы корабля еще не функционируют. В помощь вам к экипажу приписываются двое опытных вояк: Joe «Maz» Mazeroski (разведчик-спецназовец) и Gage Storm (опытный пилот). Экипаж занимает свои места, MERC уменьшается до боевых размеров гривенника, спасательная операция под кодовым наименованием Splinter начинается.

Возможно, вы подумали, что на этом сюжет кончается, а я дальше приступлю к нормальному описанию шутера (ну там про движок графический, монстров противных и оружие смертоубийственное). Если так, то ошибочка вышла. Splinter — это вам не Descent — вид сбоку, хотя и родственники они достаточно близкие. Про оружие и монстров я, конечно, тоже



И кто бы мог подумать, что муравьи вблизи такие уроды? Ишь жвала растопырил. Сейчас мы ему промеж глаз чем-нибудь заедем, а то ведь обшивку поцарапает.



Это не объявления на стене такие огромные, это мы такие маленькие. Зато можем без мыла в любую... Хм, в общем, способны проникнуть в весьма небольшое отверстие.

напишу, но сначала еще немножко про сюжет и gameplay. Дело в том, что игра разрабатывалась не совсем обычным для action способом. Обычно сначала делается графический движок, а потом на него навешивается куча уровней, затем это склеивается некоторым подобием сюжета и видеовставками. Парни из Stromlo поступили ровно наоборот. Для начала они придумали общий сюжет игры, потом разработали его более подробно, что позволило разбить игру на 5 больших эпизодов, а уж только затем стали к полученному сюжету придумывать уровни. В Splinter не будет привычной последовательности: получили задание — выполнили задание — следующая миссия, вам никогда не будет до конца понятно, что же происходит и что следует делать дальше. Сюжет (а вслед за ним и игра) развивается постепенно. Основным носителем сюжета будут видеовставки, о которых стоит сказать отдельно. Видео для игры делала еще одна австралийская команда — Animal Logic. В области визуальных эффектов это весьма уважаемая контора, достаточно сказать, что именно она делала спецэффекты для таких фильмов, как «Матрица» и «Тонкая Красная Линия». А программисты из Stromlo клянутся, что они сделали все возможное, чтобы видео органично вписалось в игру, создавало атмосферу и казалось частью игрового процесса, а не мало относящимися к делу склейками между уровнями.

И все-таки сердцем любого нормального шутера является не сюжет, а графический движок. В случае со Splinter это сердце называется The Inversion Engine и разрабатывалось специально для данной игры. Что-то у ребят из Stromlo с головой не в порядке. Все они делают в обратной последовательности. Обычно дизайнеры вынуждены приспосабливаться к особенностям движка и выжимать из него максимум, но не в этот раз. В Splinter сначала дизайнеры уровней и моделей высказали все свои пожелания, причем руководитель проекта специально просил их не ограничивать себя в желаниях. А уж только потом программисты приступили к воплощению всех дизайнерских прихотей.







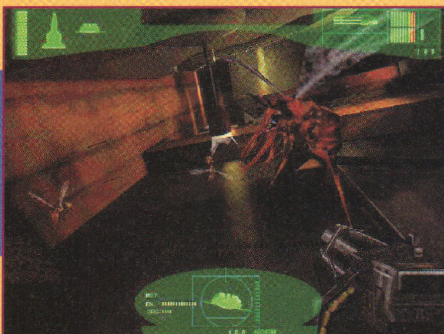
Биться игроку придется и внутри осиного гнезда, и внутри суперкомпьютера. И творения природы, и творения рук человеческих будут прорисованы весьма подробно.

В результате Inversion Engine получился весьма и весьма гибким, позволяющим создавать самые разнообразные сцены. В качестве примера можно сказать, что биться игроку придется и внутри осиного гнезда, и внутри суперкомпьютера. И творения природы, и творения рук человеческих будут прорисованы весьма подробно, причем архитектура, освещение и прочие элементы внешнего окружения меняются не только от миссии к миссии, но и непосредственно внутри них.

С моделями монстров тоже все должно быть в порядке. Да и само монстровое население весьма разнообразно. Тут вам и осы с муравьями, и вражеские MERC, и прочая рукотворная нечисть. Обещаются фантастически реальные передвижения всяких насекомых. Уж не знаю, насколько это получится, но даже то, что этим самым насекомым можно будет отстреливать крылья, — уже хорошо. В дополнение к большому количеству полигонов на модель и естественным движениям в монстров обещают встроить особо умный AI (впрочем, это всегда обещают). Подбитый



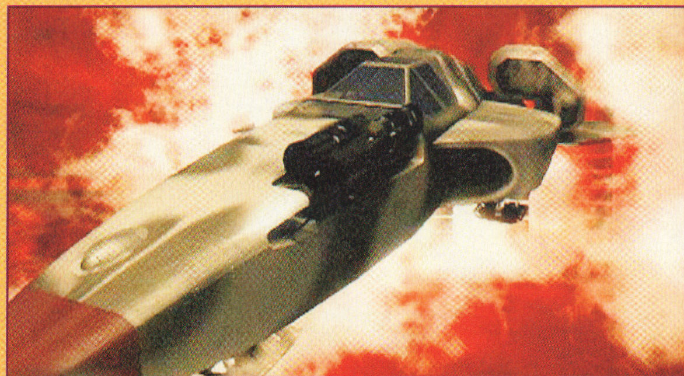
Своим новым приключением Cryo продолжает начатую несколько лет назад историческую серию игр, развивающих новое тематическое направление в жанре квестов.









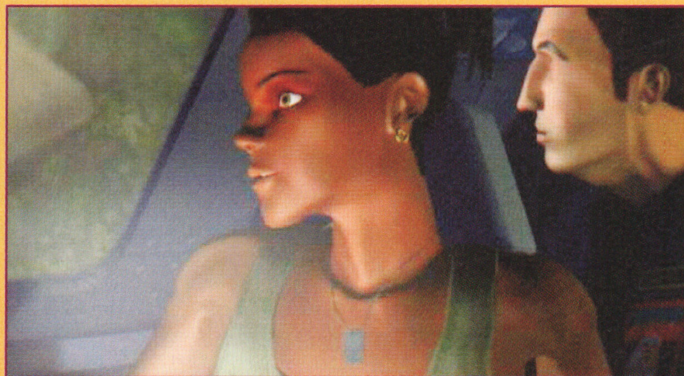


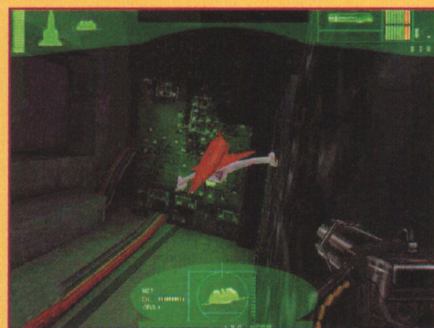
и горящий вражеский дрон вполне может захотеть сыграть в камикадзе, более же совершенные вражины будут грамотно выбирать тип оружия, подходящий к ситуации, и с умом им пользоваться. Мозги будут встроены даже в такую тупую по определению вещь, как автоматическая пушка на турели. Загасить это чудо простым круговым стрейфом уже не удастся. Пушка отслеживает направление и скорость стрейфа и пускает веер снарядов с соответствующим упреждением. Всего разнообразных монстрюков будет более тридцати.

Оружия не слишком много, но зато каждое предназначено для вполне определенных целей. Разработчики обещают, что даже когда игроку будет доступно все бортовое вооружение, ему придется переключаться с одного вида стволов на другой не только ввиду отсутствия боеприпасов, но и для более эффективной борьбы с разными видами нечисти. Начинаем мы игру с одним миниганом — знакомым всем сшестеренным вращающимся пулеметом. Далее станут доступны тяжелая пушка, grenade launcher, rocket launcher и огнемет. Достаточно большую часть игры нам будут противостоять в основном насекомые. Специально для них у нас есть и распылитель дихлофоса. Так что, пройдя Splinter, вы вполне можете приобрести навыки профессионального дезинсектора. Каждый вид вооружений имеет альтернативный режим ведения огня. У минигана это одновременный залп из всех стволов. Этакий шестиствольный шотган рвет муравьев в клочья. А самым красивым (и смертоносным) будет альтернативный выстрел из огнемета — огненный шар, взрывающийся в конце полета, (прям BFG какой-то).



Необычной для стандартного шутера особенностью Splinter будет система ресурсов. Жить будем на подножном корме — что добыли, тому и радуемся. А добывать придется с поверженных врагов.





Еще одной необычной для стандартного шутера особенностью Splinter будет система ресурсов. Никаких баночек со здоровьем, ящичков с боеприпасами и плавающего, как в невесомости, оружия не будет. Жить будем на подножном корме: что добыли, тому и радуемся. А добывать придется с поверженных врагов. Для сбора всяких полезностей с трупов MERC оборудован специальным летучим роботом. Этим роботом мы и будем зацеплять трупы насекомых, превращая их в топливо для огнемета. Прочие боеприпасы загружаются со сбитых вражеских MERC'ов этим же ботом. Даже новое оружие сделает доступным этот же автоматический трудяга. Оказывается, наш MERC вполне уже готов и полностью оборудован, просто злой дядька Trilling (тот, которого мы спасать полетели) заблокировал все паролями. Вот эти-то пароли и придется скачивать с компьютеров сбитых вражин.

Естественно, приложив столько усилий, разработчики хотели бы привлечь к своему детищу как можно больше игроков. Но у обычных FPS и шутеров летательных типа Descent и Forsaken все-таки слегка разные круги почитателей. Никогда не летавший чемпион по Quake вполне может потерять ориентацию от неожиданно свалившихся на него шести степеней свободы. Специально для таких игроков в игру введена дополнительная модель управления, полностью аналогичная «кваке» под водой. Это позволяет почти любому игроку сесть и сразу начать нормально играть, а не привыкать в течение часа к интерфейсу и системе управления кораблем.

Есть, конечно, в Splinter и поддержка сетевой игры. Пока игра тестируется на 16 игроков по локалке. Поддержка Internet будет встроена несколько позже. Для начала будет возможен только dethmatch (одиночный и командный). Но разработчики уверяют, что думают и над более сложными режимами и что это скорее вопрос дизайна уровней, а не доделки или переделки кода игры. А вообще, Splinter — это в большей степени single с сетевой поддержкой, а не чисто сетевой проект с botmatch в качестве тренировки, как сейчас стало модно. Лично мне такой подход симпатичен. В шутеры по Сети я играю крайне редко, а ту же Q2 на сон грядущий бывает и гоняю. Вполне может быть, что с апреля ее на моем винте заменит Splinter. Хотелось бы на это надеяться. MG



И целого мира мало...

Starlancer

Может ли быть игра с фантастическим сюжетом, космическими полетами и оружием будущего, в которой не нашлось бы места инопланетянам? Оказывается, может. Вся история Starlancer — космического симулятора от создателей Wing Commander — разворачивается в пределах старой доброй Солнечной системы и с участием вполне земных людей, как обычно, объединившихся в несколько военных союзов для борьбы за приоритет в освоении ближайших к Земле планет.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

Starlancer

Жанр:	космосимулятор
Разработчик:	Digital Anvil
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	апрель 2000 г.

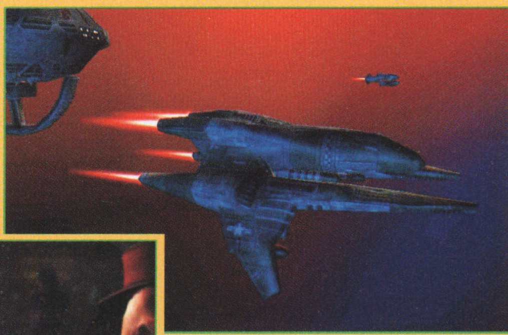
Идея разработчиков заключалась в том, чтобы перенести историю человечества XIX–XX веков — политику колониализма, мировые войны — на новый уровень, уровень космоса. Перед нами предстают два мощных блока — Альянс, образовавшийся из прежнего NATO, и Коалиция — объединение восточных государств, к которым, естественно, отнесли и Россию.

Начало Солнечной Войны (Solar War) не принесло Альянсу ничего хорошего. Космический флот противника одну за другой завоевывал его территории, и к началу игры в руках бывших натовцев остался только Нептун — предпоследняя планета Солнечной системы.

Вы — новобранец 45-й эскадрильи, призванный склонить удачу на свою сторону. Первым делом, собрав оставшиеся разрозненные флотилии и перегруппировавшись, Альянс останавливает продвижение Коалиции, а затем берет над ней верх, постепенно захватывая источники жизненно необходимых ресурсов и стратегически важные космические тела. В результате Россия и ее союзники терпят сокрушительное поражение. (*Ну уж нет, я в это играть отказываюсь! — Прим. безотв. автора.*)



Структура миссий в игре такова, что каждое следующее задание сильно зависит от того, насколько успешно было выполнено предыдущее. Таким образом, получается несколько путей для прохождения игры. Более того, игрок часто оказывается перед единственным выбором из нескольких возможных вариантов, и его



Пара истребителей Альянса вылетела в район Юпитера с секретным заданием.

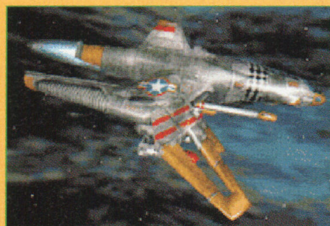


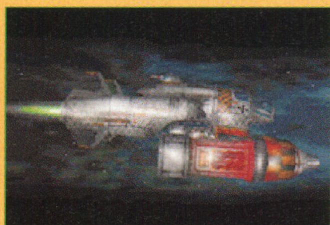
Структура миссий в игре такова, что каждое следующее задание сильно зависит от того, насколько успешно было выполнено предыдущее.



Истребитель под британским флагом безрассудно атакует тяжелый крейсер Коалиции.





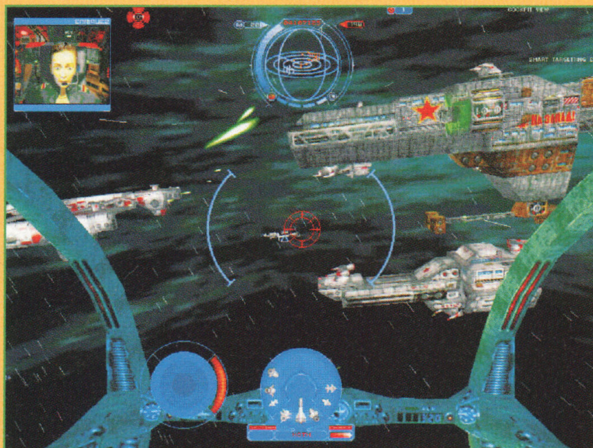












Вот такой интересный противник достанется тому, кто будет играть в Starlancer.



Большой взрыв впереди секунду назад был грозным противником, но на этот раз мы оказались удачливей.

предпочтение повлияет на целую цепочку происходящих событий, распространяясь чуть ли не на десять миссий вперед.

Starlancer спокойно и качественно использует полигональную 3D-графику. Акселераторы, естественно, без работы не остались.

По характеру задания бывают большими и маленькими, или, иначе говоря, для вас и вашего звена или для всего флота. Во время особо крупных сражений, связанных с масштабными операциями против космических станций или громадных крейсеров, истребитель игрока легко затеряется в гуще событий, но тем не менее свою лепту в победу он внесет. Зато в других случаях именно герой-одиночка решает исход сражения: например, возможность захвата базы врага на астероиде зависит от того, сможете ли вы, пролетев через узкие коридоры, уничтожить его генератор защитного поля.

Для выполнения заданий предлагается набор из более чем десятка истребителей, каждый из которых имеет свои уникальные особенности: специальное оружие, различные типы защиты и двигательных установок. Кроме этого можно получить в качестве боевой машины бомбардировщик, загруженный мощными торпедами, которых будет достаточно, чтобы нанести серьезные повреждения крупным кораблям.

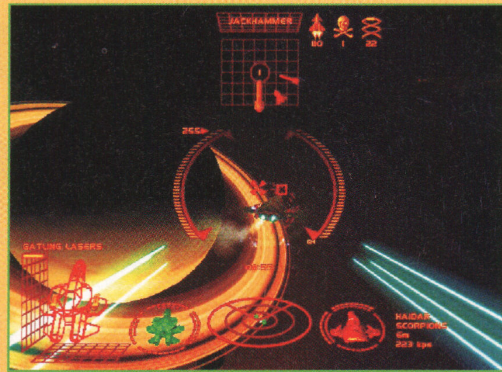




Атака с близкой дистанции. Тут промахнуться невозможно, и сейчас враг будет уничтожен.

Среди вооружения, представленного различными модификациями ракет, торпед, лазеров, плазменных пушек и т. д., выделяется Nova Cannon, название которой заимствовано от термина «сверхновая звезда» и точно характеризует силу генерируемого ею заряда: при попадании он способен уничтожить корабль противника с одного выстрела. Есть также особые ракеты, создающие большую зону поражения и уничтожающие сразу несколько целей. Из защитных устройств следует упомянуть прибор невидимости, которым, кстати говоря, вовсю пользуется и противник, например, подсылая в одной из миссий незаметный торпедоносец, который необходимо вовремя обнаружить и обезвредить.

Для создания нужной атмосферы в игре предусмотрено несколько особых деталей. Первая касается базового корабля пилота 45-й эскадрильи. Функционально это — «меню» игры. Здесь можно побродить из комнаты в комнату, попутно узнавая содержание очередной миссии, гордо рассматривая свои медали, изучая статистику полетов или практикуясь на тренажере. Вторая деталь заложена непосредственно в симулятор. Чтобы во время полета не создавалось впечатление, будто бы весь мир вертится вокруг вас, в межгалактическом пространстве летают по своим делам различные кораблики, некоторые из них боевые, патрулирующие опасные зоны, а некоторые просто транспорты, перевозящие всяческие грузы. Все сделано достаточно реалистично, так что вполне можно понаблюдать, как выполняются стыковка, погрузочно-разгрузочные операции, строительство объектов и разработка полезных ископаемых на астероидах.









Что-то я совершенно позабыл о графике. Впрочем, это объяснимо: космические симуляторы всегда являлись трехмерными и всегда были отлично сделаны с технической точки зрения. Вот и Starlancer не собирается устраивать какие-нибудь пиксельные или воксельные революции, а спокойно и качественно использует полигональную 3D-графику. Акселераторы, естественно, без работы не остались, так что и спецэффекты, и плавность картинки должны быть на высоте, тем более что разработанный движок описывают как достаточно быстрый и выдающий приемлемую частоту кадров даже в особо загруженных сценах.

Не жду чего-то большего, чем очередной космической леталки.

Одной из своих удачных находок создатели игры считают кооперативный многопользовательский режим, гордясь тем, что они первые придумали сделать прохождение удобным для нескольких человек одновременно. Я лично не вижу в этом ничего нового, поскольку три года назад уже играл в X-Wing vs. TIE Fighter, и именно в таком режиме (правда, в отдельные миссии, между собой связанные лишь косвенно). Что касается обычного десматча, где каждый воюет за себя, то он тоже есть и рассчитан на восемь участников.

Возможно, будь я фанатом серии Wing Commander, меня бы сильно впечатлил выпуск Starlancer. Но я таковым не являюсь, поэтому не жду чего-то большего, чем очередной космической леталки, которых вполне достаточно и сейчас. Успех игре предрекать не стану, отмечу лишь, что Starlancer начинает серию lancer'ов, в которой планируются весьма интересные проекты, и поэтому придется подумать, не приобрести ли игру, чтобы позже быть в курсе происходящих событий. MG



Телепортационные ворота — самый быстрый путь в район текущего задания. Без них лететь пришлось бы год, а то и больше.



Во время особо крупных сражений, связанных с масштабными операциями против космических станций или громадных крейсеров, истребитель игрока легко затеряется в гуще событий, но тем не менее свою лепту в победу он внесет.



Diablo в кибернетическом мире

Gunlok



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Начнем с плохого. Или с хорошего. Зависит от того, как вы относитесь к «Диабле» или, точнее, к какому жанру вы эту самую «Диаблу» относите. Gunlok имеет крайне мало общего с РПГ, это Diablo-подобная игра, и лишь наглость Blizzard, впервые обозвавших аркаду, в которой у главного героя растут характеристики, ролевой игрой, оправдывает разработчиков из компании Rebellion.

Паспорт

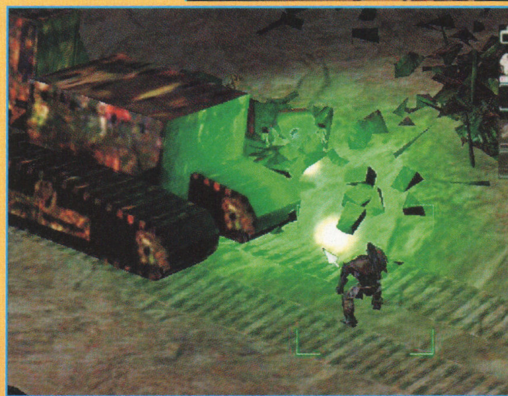
Gunlok

Жанр:	3D action/RPG
Разработчик:	Rebellion
Издатель:	не объявлен
URL	http://www.gunlok.com
Дата выхода:	апрель 2000 г.

Название этой фирмы-разработчика мне сразу почудилось знакомым. Оказалось, не зря: Rebellion причастна к успеху Aliens vs. Predator, игры, которая заметно поколебала позиции разных кваков, а также серьезно изменила представления о верхе и низе. Другой их проект — Rainbow Six, так что известность у компании имеется. И вот теперь, полагаясь лишь на собственные финансовые возможности, эта команда почти закончила новую трехмерную игру.



Начнем с сюжета. На Земле прошло пятьсот лет. Технологии достигли умопомрачительных высот. Созданы киборги. Но, как обычно, ничего хорошего это не принесло. Несметные полчища послушных и безжалостных полулюдей-полуроботов, во главе которых стоит злобный Skorn, в течение десятилетий преследовали человечество и в конце концов полностью от него избавились. А миром теперь правит анархия. Остатки естественных ресурсов бесконтрольно потребляются ненасытными корпорациями.





Этим бы роботам да капельку ума и чувства самосохранения. Ну куда эта мелочь прется одна против трех крутых парней?!

Перед нами типичный набор героев: файтер, вор, механик и маг. Ничего незнакомого в них нет.

В общем, не самая приятная картина.

Но одному роботу повезло. Неизвестная энергетическая аномалия изменила структуру его мозга, заставив думать и сознавать себя личностью. Звали этого счастливца Gunlok. Научившись размышлять, он заодно получил способность пробуждать и разум других роботов, а также использовать магическое поле, окружающее Землю.

Игра начинается с того момента, когда Gunlok решил разузнать все о своем происхождении. По мере углубления в историю и изучения существующей информации ему откроется, какая тяжелая участь постигла человечество, и, воспылав праведным гневом, Gunlok поднимет восстание против тирании корпораций. Он освободит своих собратьев от чужой власти, вернет им свободу разума и способность самостоятельно принимать решения. Наконец, герой встретится в схватке со своим главным врагом — наделенным небывалым могуществом Skorn'ом, и после победы над этим средоточием зла ничто больше не помешает превратить всех роботов, все кибернетические организмы в свободно мыслящие существа.

В помощь Gunlok'у придаются еще четыре персонажа. Каждого из них, как и самого Gunlok'а, можно

индивидуально настроить и оснастить необходимым вооружением. По мере продвижения по игре они будут развиваться, им можно выдавать новое оружие и броню. Но изначально задана лишь их специализация.

Elint занимается механикой и электроникой. В этом он настоящий гений. Нет такой вещи, которую он не смог бы отремонтировать, и нет такого компьютера, в который бы он не смог проникнуть.

Maskelyn, последний из спутников Gunlok'а, обладает развитыми магическими способностями. Их он и использует, чтобы помочь команде выполнить свое предназначение.

Звук обещает быть предельно выразительным. Эффекты взрывов, механический шум движущихся частей роботов, возгласы врагов.

Frend — это тяжелый и сильный робот. Его внушительные габариты не позволяют быстро двигаться, а развитая мускулатура компенсируется низким интеллектом.

Hark, наоборот, маленький и шустрый. Тяжелое вооружение для него бесполезно. Сильные стороны — быстрота и незаметность. Никто не сможет лучше Hark'а проникнуть в охраняемые зоны и без лишнего шума устроить диверсию.

Очевидно, что перед нами типичный набор героев: файтер, вор, механик и маг. Ничего незнакомого в них нет. Для каждого, соответственно, будут придуманы и загадки, и очень может быть, игра окажется головоломкой вроде Lost Vikings.

Проявить свои способности предстоит на 15 уровнях, напичканных врагами и ловушками. Каждый этап заканчивается небольшой заставкой, рассказывающей о важности только что выполненного задания и дающей наставления на следующую часть.

Раз Rebellion специалист по трехмерной графике, то и новая игра будет трехмерной со всеми сопутствующими прелестями. Свободно перемещающаяся камера покажет бои с врагами с желаемой точки при нужном увеличении.

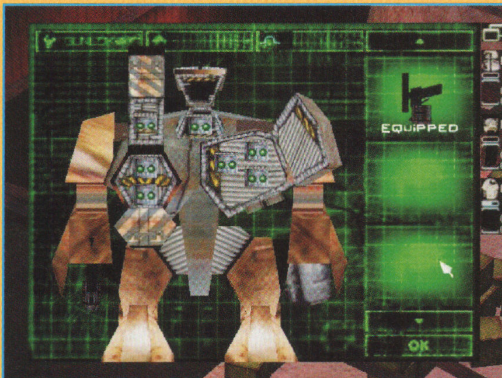


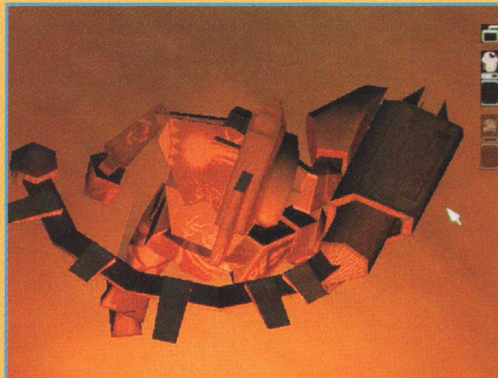
Хотя и хорошая выбрана позиция, а против плюющего огнем механического паука она не годится, все равно достанет.









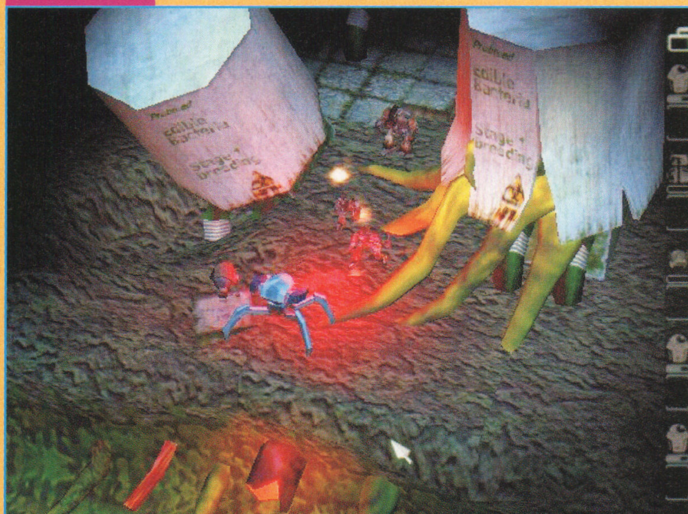






Сталеплавильный завод корпорации — источник ее могущества. Расплавленный металл течет вниз, где вскоре превратится в новых роботов.





Многоногая тварюга перекрыла путь. Ну-ка, навалимся все разом и замочим ее!



Неожиданная встреча с врагами. Видимо, они давно нас поджидали, затаясь в засаде.



Игра начинается с того момента, когда Gunlok решил разузнать все о своем происхождении. По мере углубления в историю и изучения существующей информации ему откроется, какая тяжелая участь постигла человечество, и, воспылав праведным гневом, Gunlok поднимет восстание против тирании корпораций.

Эффекты тумана, воды и ветра оживят и разнообразят обстановку. Динамическое цветное освещение и реальные тени раскрасят мир и придадут ему особый блеск. Яркие взрывы, разлетающиеся осколки разбитых препятствий и почти настоящий, действительно состоящий из капелек, а не просто нарисованный дождь завершат впечатляющую картину и не оставят повода для недовольства изображением на экране монитора.

Звук также обещает быть предельно выразительным. Эффекты взрывов, механический шум движущихся частей роботов, возгласы врагов — это уже хорошо, но еще лучше, что игра поддерживает трехмерный звук по технологии EAX, и с хорошей аудиосистемой получится настоящее погружение в фантастический мир.

Для многопользовательской игры, а такая в Gunlok имеется, придумано еще несколько карт помимо основной кампании. Среди них есть удобные как для разборок друг с другом, так и для совместного уничтожения противника и выполнения заданий. Игра возможна по локальной сети и Internet'y.

Минимальные требования — P200, 32 Мбайт памяти, 3D-акселератор и не более 50 Мбайт на винчестере. Может, это и не очень мало, но я в последнее время вижу гораздо более внушительные цифры, особенно касающиеся размеров установки. Так что Gunlok как бы и не особенно требователен к компьютеру. Может быть, это окажется его единственным реальным достоинством, а может, есть и другие. Узнать удастся после выхода игры. Конечно, если Rebellion найдет издателя. MG

«Банзай!» в хорошем смысле...

Shogun: Total War

Zahar Савельевич

Паспорт

Shogun: Total War

Жанр: стратегия

Разработчик: Creative Assembly

Издатель: Electronic Arts

URL http://www.ea.com

Дата выхода: весна 2000 г.

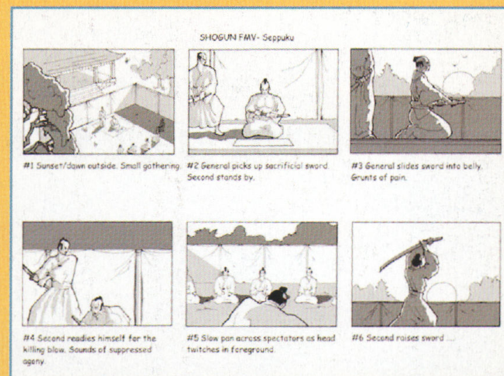
Средневековая Япония. Конец неважно какого века. Собственно, неважно даже, конец или начало. Важно то, что по стране Восходящего Солнца большими организованными толпами расхаживают самураи, ниндзи-убийцы пробираются под покровом ночи в дома к сильным мира сего, создаются и распадаются хрупкие союзы, и в мутное варево феодальной раздробленности все более уверенно впадает струйка европейского влияния.

Добро пожаловать в Shogun: Total War — нестандартную трехмерную стратегию нового поколения. Об этой игре было известно уже давно, она успела понаделать шума, находясь еще в зародышевом состоянии. Еще бы: нам обещались неописуемые красоты абсолютно трехмерной Японии, нетрадиционный игровой мир (варкрафтовские swordsman'ы и archer'ы уже у всех в печенках, а самураи и ронины — свежо!), новый уровень стратегического

планирования, и, главное, уникальный геймплей, где реалтаймовые битвы сочетались бы с глобальным походовым управлением целой провинцией, а не шли бы чередой, перемежаясь лишь невнятными роликами. Насчет последнего пункта следует объясниться: Shogun, по замыслу разработчиков, должен сочетать в себе два режима игры. Походовая часть (глобальный менеджмент) позволяет игроку осуществлять хозяйственную и политическую деятельность (развитие своей территории, дипломатия, исследования, шпионаж, услуги наемных убийц и проч.) так же, как и войсковые маневры.



И картинка-то из самой игры, а не из заставки... А выглядит прямо как полотно живописца.



Подробные инструкции обряда сепукку (больше известен как харакири). На случай, если пригодится.

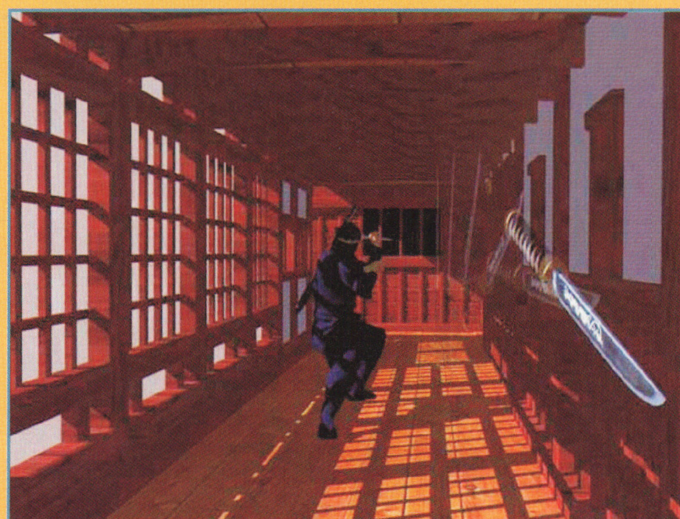


Реалтаймовая часть, как не сложно догадаться, активизируется в момент столкновения двух противоборствующих армий и представляет собой всем нам знакомый бой на трехмерной «пересеченной местности». Вот, вкратце, то, что жаждущие геймеры могли почерпнуть из многочисленных пресс-релизов и интервью с разработчиками.

Однако бесконечно потчевать народ красивыми байками нельзя, и рано или поздно приходит время, когда разработчикам приходится облекать свои обещания в некую осязаемую форму. В нашем случае это «нечто осязаемое» называется демоверсия и позволяет нам, хоть и весьма ограниченно, судить о том, что же у них там вырисовывается. Надо сразу оговориться: демка не только не раскрывает нам всех возможностей игры, она вообще не дает нам сыграть ни одного нормального сценария! Авторы решили включить сюда только развернутый tutorial, посчитав, вероятно, что этого вполне достаточно для того, чтобы «подсесть» на игру окончательно. К счастью, одна из ступеней обучающего режима дает нам возможность попробовать свои силы в настоящем бою, а то пришлось бы качать 90 Мбайт только ради того, чтобы научиться ходить строем и атаковать специально подготовленные мишени.

Итак, по порядку: что же нас ожидало в этой короткой, как счастье наркомана, демодразнилке? Как театр начинается с вешалки, так любая игра начинается с главного меню. Тут есть все, что необходимо для создания японского колорита: ветки сакуры, анимированные

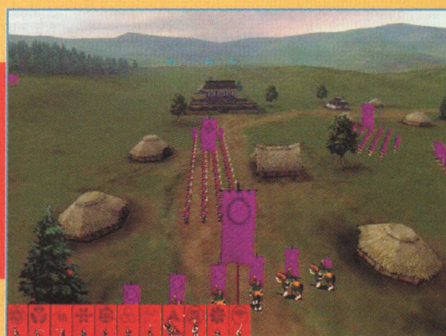
Трехмерные стратегии уже далеко ушли от своего прародителя, первого Myth. Роскошный визуальный эффект достигается главным образом за счет далекой перспективы.



Атака ниндзя. Хорошо бы получить что-то вроде Commandos, но, скорее всего, задания наемных убийц останутся за кадром.



Единственное доказательство существования мистического походового режима. Так вот ты какая — настоящая стратегия!



Боевые построения. Если не устраивает предложенная формация, можно легко «нарисовать» мышкой на земле собственную.



На этом скриншоте хорошо видно, как качественно смотрится здание на фоне закатного неба и как отвратно выглядят спрайтовые юниты на переднем плане...



силуэты неторопливых японцев, пергамент, на котором располагаются опции меню (спасибо, что не иероглифами), и





приятная японская музыка. Активны только две строчки — tutorial и exit. Второе мы попробовать всегда успеем, так что для начала жмем на tutorial. После выбора необходимой ступени обучения нас переносят в прекрасно нарисованную местность, неуловимо напоминающую Японию времен средневековья. Трудно сказать, что именно наводит на эту мысль — то ли загадочные облака, то ли пологие сопки, то ли отряд самураев, одиноко стоящий во дворе шаолинеобразного монастыря... Глядя на все это, можно уже сделать первые выводы, а именно: о графике. Пейзаж открывается просто великолепный: аккуратно нарисованные холмы и ложбины, рощи и тропинки, здание монастыря с внутренним двором, «живое» небо — когда глядишь на все это, чувствуешь, что трехмерные стратегии уже далеко ушли от своего прародителя, первого Myth. Роскошный визуальный эффект достигается главным образом за счет далекой перспективы. В отличие от ранних 3D RTS, где камера «глядела» больше сверху, чем сбоку, и показывала то, что лежит под ногами у вашей армии (уродливую текстуру земли), в Shogun камера «смотрит» вдаль, на горизонт, туда, где на высоком холме за леском копошатся крошечные фигурки армии противника (именно так, как эту сцену показывают в фильмах). Кроме того, оказывается, такое положение камеры дает значительный выигрыш в управлении, ведь чем больше отрядов перед глазами, тем меньше надо скролить карту (и, следовательно, терять бразды правления). Браво! Рука уже тянется ставить игре высший бал за графику и тут... Тут взгляд задерживается на той самой колонне самураев, что так мирно «пасутся» во дворе. Рука слабеет, восторженный взгляд мутнеет... Да, недалеко ушли современные 3D-стратегии от своего «МИФического» прародителя... Опять перхоть! Тьфу, то есть спрайты!

AI играет достойно, первые несколько попыток выиграть в единственной доступной битве разбились о фланговое маневрирование и умелое использование противником особенностей местности.

А жаль. Графика была бы почти безукоризненной, если бы весь кайф не обламывали эти противные плоские фигурки, которые и на людей-то похожи лишь с большой натяжкой. Но против правды не попрешь: управлять нам придется уродливыми кучками пикселей, которые в пух и прах разносят все старания художников над трехмерным ландшафтом. Для кого-то это будет как раз та ложка дегтя, которая заставит отвернуться от игры, а кто-то сумеет преодолеть отвращение и попытается «расслабиться и получить удовольствие». Тем более, что в Сегуне есть еще очень много причин, по которым вы захотите примириться со спрайтами.

К сожалению, демка не дает нам никакого представления о походовой части игры. Более того, даже в прилагающемся ролике не показывают ничего из этой части. Тревожный признак. Вряд ли ее, конечно, совсем упразднили, но не исключен вариант, что, увлекшись трехмерщиной и реалтаймщиной, разработчики просто забыли о глобальном режиме, и он получился у них слегка кастрированный. Зато «локально-стратегический» режим предстает нам во всем великолепии. В отличие от большинства стратегий, где надо командовать отдельными юнитами (видимо, призванными изображать целые армии, а иначе эпохальные битвы трех лучников с пятью мечниками объяснить невозможно), в Shogun мы действительно командуем полноценными армиями.



В крупном сражении принимают участие многие сотни бойцов, что уже неплохо. Индивидуальные приказы отдавать нельзя (и правильно, не побежит же генерал каждому рядовому объяснять, что от него требуется), управление осуществляется отрядами и группами отрядов. Самая лакомая фишка поджидает нас как раз при группировании отрядов. Дело в том, что, кроме задания формаций отдельным подразделениям (что является обычным делом в стратегиях), здесь можно задавать определенные боевые построения целым группировкам, состоящим из разных родов войск. Например, если отдать приказ подготовить наступление по левому флангу, то



Зима — японец, торжествуя... Нда, что-то эти кровавые кучки пикселей напоминают первый Myth.

войска построятся именно так, как необходимо для этой операции: впереди — конница, за ними — лучники, которых справа прикрывают пешие самураи и т. д. Таким же образом можно выстроить армию для лобовой атаки, обороны одного из флангов и тому подобным ситуациям. Причем все это выглядит достаточно грамотно, прямо как на картинке из учебника истории (в параграфе про какую-нибудь битву Наполеона или Македонского). Излишне говорить, что имеют значение такие факторы, как рельеф местности, скорость передвижения войск и их мораль. Но вот что интересно: решающую роль может сыграть время года, когда проходит битва, и даже погодные условия!

AI играет достойно, первые несколько попыток выиграть в единственной доступной битве разбились о фланговое маневрирование и умелое использование противником особенностей местности. С другой стороны, обширные просторы родной Японии дают возможность самому игроку совершать обходы с тыла и устраивать засады резервных частей в жиденьких лесочках не хуже, чем в Куликовской битве.

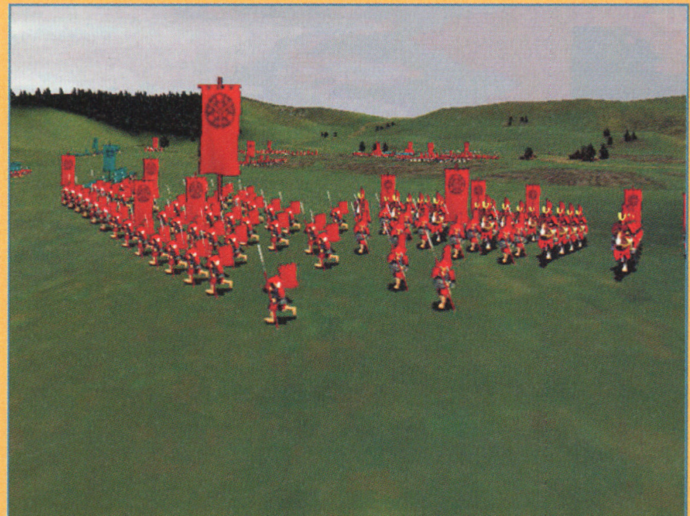
Управление относительно удобное, хотя его и нельзя назвать интуитивным. Но вот камера немного подкачала. Может, со временем сноровка и придет к опытному Сегун-геймеру, но поначалу фокус так и норовит соскользнуть с нужного отряда и тыкнуть вас в самый разгар боя в мирный лужок напротив. Всякие вращения и скролинги осуществляются курсорными клавишами (zoom, к счастью, не предусмотрен — с такими-то спрайтами... хе-хе). Выделять отряды можно, либо щелкнув на сам отряд (вернее, на его флаг в руках знаменосца), либо на пиктограмму в углу экрана. Приказы же отдаются либо по правомышкиному меню (совсем как в Windows), либо опять же с панели вверху экрана.

Музыка в Shogun не только очень японская, но и весьма приятная. Боевые мотивы вселяют в душу играющего дух несгибаемых самураев, особенно во время боя, когда над полем брани раздаются зычные японские выкрики. Жаль только, что звуковое оформление, кроме этих самых зычных выкриков, ничем особо не примечательно. Тут все стандартно: свист стрел, звон мечей... Хотя что еще можно придумать для батальной сцены?

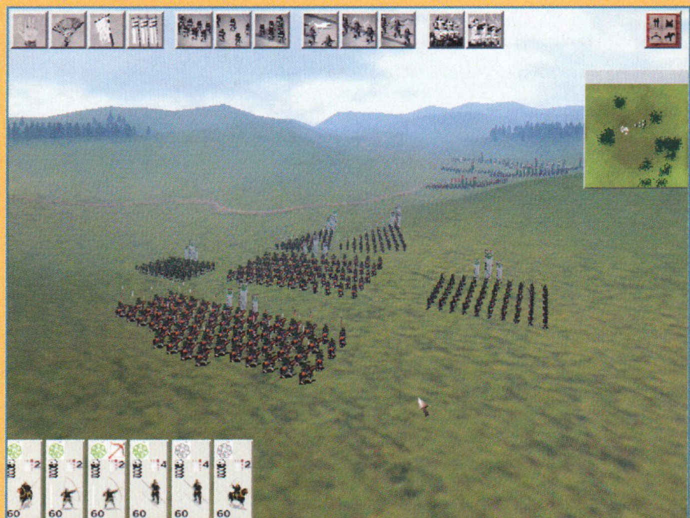
В Shogun будет несколько уникальных черт, которые покажутся в новинку даже искушенной стратегоманской публике.

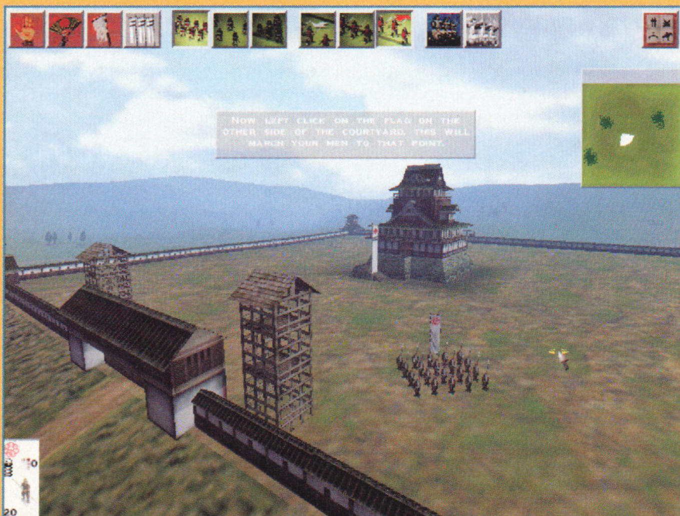
Под конец, когда весь tutorial пройден, взгляду игрока предстает рекламный ролик под девизом «приезжайте ко мне на дачу, я вам еще не то покажу!». В ролике нам показывают несколько кадров из cutscenes (на них можно не останавливаться) и из самой игры. Голос за кадром вещает, что нас ждут осады крепостей, заключение альянсов, дворцовые интриги и прочие вкусности. Что ж, хотелось бы верить, тем более что в большом потенциале этой игры можно убедиться даже по небольшой демке.

Стоит ли ждать Shogun? Что нас ждет, революция в жанре или большое разочарование? Ответить на эти вопросы однозначно нельзя. Имеющаяся у нас демоверсия не показала всех возможностей игры, а только намекнула на некоторые из них. С уверенностью можно сказать только одно: в Shogun будет несколько уникальных черт, которые покажутся в новинку даже искушенной стратегоманской публике. И еще одно: вершин хит-парадов ей не видать. Слишком навороченная и инновационная. Стоит ли ее покупать? Если вы терпеть не можете спрайты или не выносите никаких несовершенств в графике, то это игра не для вас. Если же вам нужна новая стратегия, в самом прямом смысле этого слова: НОВАЯ (такой еще не было) СТРАТЕГИЯ (не жанр, а вид военного искусства), и вы готовы закрыть глаза на некоторые недостатки — Shogun: Total War обязательно появится в вашей коллекции. И вы об этом не пожалеете. . MG



Красные в городе, господа офицеры! Причем все поголовно узкоглазые!





Крестный отец (God father)



Бокал:
Олд-фешен

Компоненты:
- Шотландское виски Ballantaine's — 50 мл;
- Ликер Amaretto — 25 мл.

Украшения:
палочка для размешивания.

Во всем мире индустрия CCG (Collectible Card Game) переживает сейчас настоящий бум. Наш журнал уже писал о Magic the Gathering и BattleTech. Но при всей своей интересности эти игрушки как бы вовсе и не компьютерные, а совсем даже настольные, требующие живого оппонента, сидящего напротив, и собственно карт. Есть, конечно, и компьютерный вариант Magic, но выпущен он настолько давно, что правила игры уже успели с тех пор пару раз поменяться. Между тем на достаточно популярном игровом портале station.sony.com с 1997 года существует и даже процветает совершенно компьютерная и абсолютно онлайновая карточная игра Chron X. Регулярно выходят новые сеты карт, проводятся турниры, бойко идет торговля и обмен картами. Жизнь бьет ключом.

Америка эпохи феодализма

Юрий Салтыков ака Битник

Паспорт

Chron X

Жанр: on-line CCG
Разработчик: Genetic Anomalies
Издатель: Sony Online Entertainment

URL http://www.station.sony.com/chronx

Системные требования:
Процессор: Pentium (любой)
RAM: 16 Мбайт
Internet connection



Сюжетная основа в CCG — далеко не главное, но раз уж она есть, то грех не ознакомиться. 2091 год, человечество расплодилось, как кролики. Технологии развились настолько, что их вполне хватило высосать последние соки из нашей бедной планеты, но не настолько, чтобы как-то компенсировать последствия нещадного эксплуатирования природных ресурсов. США распались на множество полуфеодальных государств, сформировавшихся вокруг мегаполисов. Ослабшая Организация Объединенных Наций пыжится навести в мире порядок, соответствующий ее собственным представлениям. Международные корпорации превратились в самые настоящие государства со своими собственными армиями. Большинство народонаселения вообще предоставлено самому себе и выживает как может. Постепенно все больше людей начинают верить во взявшуюся неведомо откуда легенду о грядущем наступлении некого времени Chron X. При этом кто-то считает, что этот самый Chron X будет зарей нового золотого века человечества, другие же, напротив, ничего хорошего от наступления Chron X не ждут и считают, что в этот момент всем наступит полный... хм, короче, плохо всем будет. Соответственно половина людей воюют за скорейшее наступление вожделенного исторического момента, а остальные — за то, чтобы никаких таких моментов не наступало вовсе. Но все воюют со всеми, а нам того и нужно.

Тот еще сюжетец, но любой опытный компьютерный игрок уже давно знает, что в будущем нас ничего хорошего не ждет. А вот, что Штаты впали в феодализм,— это правильно, удивительно верная мысль, даже странно, что она пришла в голову разработчикам-американцам. Каждый игрок является командующим своей собственной мини-армией, представленной его колодой карт. Партия в Chron X представляет дуэль двух игроков. Цель для каждого ясна и понятна: сохранить свой штаб и разрушить штаб противника. Зато способов достижения этой цели — великое множество, что, собственно, и придает прелесть всем подобным карточным играм.

Но хватит о сюжете и прочих глупостях, мы же в карты играть собрались, вот и рассмотрим их подробнее. Всего имеется пять типов карт.

Asset. Это ваша основная боевая сила, активные бойцы. Бойцами у нас могут быть люди, механизмы, животные и даже растения. Можете смеяться, но когда этакий огурец-переросток разворотит вашу базу своими корнями, то вам будет уже не до смеха. Asset могут быть использованы как для атаки на вражеские базы и штаб, так и для защиты собственных. Они могут перемещаться из города в город, вести поиск вражеских войск и баз. Плоть и кровь любой армии. Введение каждого asset в игру стоит некоторого количества ресурсов. Атаки, перемещения и поиск тоже не бесплатны. Без дополнительной оплаты ресурсами происходит только оборона. Каждый asset имеет шесть основных характеристик:

- Hit Points (HP). Ну, здесь и объяснять особо нечего. Хит, он и в Африке — хит. В процессе боевых действий повреждения накапливаются, юнит, потерявший свой последний HP, отправляется на кладбище (в Chron X оно называется Body Bank).
- Firepower (F). Показатель величины повреждений, наносимых картой противнику во время боя.
- Armor (A). Опять же, назначение брони всем понятно. Чем больше armor, тем меньше повреждений получит asset в бою.



Стартовый экран. Внизу кнопки управления. Справа текущий рейтинг игроков. А посередине самое интересное — ссылки на самые разнообразные материалы об игре. Тут и советы по стратегии, и расписание турниров, и просто реклама. Жалко, что после щелчка по заголовку статьи грузятся в броузере. Если бы все новости показывались прямо в игровом экране, то было бы еще круче.

- Stealth (S). А вот этот показатель необычен для CCG. В настольных играх все карты лежат на столе, и, даже если карта перевернута лицом вниз, противник все равно знает хотя бы о ее наличии в игре. В чисто компьютерной игре реализовать невидимость вполне возможно. Если ваш asset имеет stealth больше единицы, то оппонент не будет сразу знать о его наличии. Скрытые карты могут либо обнаружить себя активными действиями, либо могут быть раскрыты вражеской разведкой.
- Perception (P). А эта характеристика прямо противоположна Stealth. Perception отвечает за способность бойца обнаружить скрытого врага. Если вы дадите своему юниту с P = 5 команду вести поиск, то будут обнаружены все вражеские воины с S, меньшей или равной 5.
- CyberAffinity (C). Естественно, в конце XXI века война ведется не только в окопах, но и на просторах киберпространства. Программы в игре — отдельный тип карт, и о них позже. CyberAffinity служит показателем способности юнита использовать программное обеспечение. Рядовой автоматчик с C = 1 не способен даже вилку от системного блока в розетку воткнуть, а какой-нибудь киберпанк с C = 10 с помощью соответствующих программ может легко хакнуть наикрутейший вражеский сервер.

Некоторые asset имеют особые свойства или подчиняются особым правилам. Не буду забивать вам головы этими тонкостями. Все особые свойства можно прочитать на обороте любой карты, щелкнув мышью на ее изображении. Кстати, Chron X выгодно отличается от того же Magic the Gathering тем, что любые изменения в тексте карт закачиваются каждый раз, когда вы соединяетесь с игровым сервером. Так что у игрока нет необходимости самостоятельно отслеживать выход новых errata и держать их в памяти.



Chron X выгодно отличается от того же Magic the Gathering тем, что любые изменения в тексте карт закачиваются каждый раз, когда вы соединяетесь с игровым сервером.

Base. Все действия в игре: атака, разведка, перемещение войск, запуск программ и ракет — стоят некоторого количества ресурсов. Ресурсы производятся базами. Таким образом, базы в Chron X являются аналогом земель в MtG. Ресурсы бывают трех типов: Military, Covert и CyberOps. Каждая база производит за ход одну единицу ресурса, этой базе соответствующего. Исключением является ваша штаб-квартира. Она тоже считается базой, но производит за ход по одному ресурсу каждого из трех типов. Не использованные к концу хода ресурсы накапливаются. Каждая база производит ресурсы не бесконечно, а определенное количество ходов (обычно 15). Исключением из этого правила является опять же штаб, который работает до полного посинения (вашего или противника). За ход вы можете выложить не более одной базы, но зато совершенно бесплатно. Каждая база имеет параметр HP, соответственно любую базу можно уничтожить, списав ее хиты до нуля. Если до нуля спишут хиты вашего штаба, то вы проиграли.

Enchantment. Это всяческие улучшатели для карт типа asset. С их помощью либо улучшенный юнит получает какие-то особые свойства, либо просто улучшаются какие-то его основные характеристики. Enchantment могут представлять собой оружие, различное оборудование, биомеханические имплантанты и тому подобные примочки. Глобальных улучшателей в Chron X нет, каждый вешается на конкретную карту, но зато количество таких довесков на одном бойце никак не ограничивается, хватило бы ресурсов. Саботажник с plasma torch в руках, titanium skeleton внутри и mimetic armor снаружи — страшная сила.

Program. Программ в игре великое количество. Тут тебе и вирусы, и сетевые черви, и чуть ли не серверные операционные системы. Есть программы, полезные для себя, есть вредные для врагов. Есть программы, перемыкающие мозги одному вражескому меху на один ход, а есть и заставляющие все ваши войска перемещаться вдвое быстрее, причем на протяжении всей партии. Все программы хороши — выбирай на вкус! Общего у всех карт этого типа немного: запуск каждой программы стоит некоторого количества ресурсов и для запуска нужно иметь в городе asset, способный эту программу запустить.

На каждой карте-программе



есть параметр CyberAffinity. Запустить программу может юнит, имеющий величину соответствующей характеристики не меньше, чем обозначен на карте-программе.

Intervention. Это единственный тип карт-действий, никак не привязанных к asset. Символизируют такие карты некие мощные действия, вызываемые со стороны и однократно. Вызов авиации для бомбардировки, применение химического или бактериологического оружия, тактический ядерный удар — все это Interventions. Такие карты, войдя в игру, делают большой бумс-шмяк-бряк и с чувством исполненного долга уходят из игры. Кстати, все карты в Chron X играются только в свой ход. Исключение составляют лишь немногие Intervention типа Peacekeeping Force, которые можно играть на чужом ходу, после того, как оппонент объявил свою атаку, но до выставления вами войск-блокеров.

С ресурсами мы уже немного знакомы. Они производятся базами и потребляются всеми остальными картами. Существуют разные способы ведения войны, от вооруженного противостояния до промышленного и электронного шпионажа. Для разных форм борьбы требуются разные материалы, специальное оборудование и отдельное финансирование. Вот это все и символизируют собой ресурсы. Всего их существует три вида.

Military. Обычное армейское снабжение. Военно-промышленный комплекс и иже с ним. Ресурсы этого типа обычно используются картами, представляющими тупую военную мощь.

Covert. От начала времен война велась врукопашную. Технологическая революция XX века привела к появлению новых, более смертоносных видов вооружений. Но в ответ на пулеметы были изобретены танки. Для поражения танков стали применять авиацию. Для борьбы с авиацией изобрели зенитные ракеты, и так далее. Уже сейчас мы можем наблюдать, что армия, в обычном смысле этого слова, теряет былое значение. Куда больше теперь применяются разнообразные спецподразделения. Да и один хороший Штирлиц способен нанести больший урон, чем пара стрелковых дивизий. Covert ресурсы понадобятся вам и для киллера со снайперской винтовкой, и для разведчика, тырящего вражеские секреты.





Битва в самом разгаре.
Враг пытается контратаковать. Но мой автоматчик в клоунском костюме храбро встает в блок. No pasaran!

CyberOps. Раз уж в игре есть программы и их пользователи, то, естественно, для них нужны специальные ресурсы. Уже сейчас процессоры вставляют чуть ли не в кофемолки, а через сто лет без электроники вообще и шагу будет нельзя ступить. Так что CyberOps используются очень многими механическими юнитами, да и люди в игре бывают нашпигованы различными киберимплантантами так, что без соответствующих ресурсов и шагу ступить не могут.

Государства по сюжету игры остались в прошлом. В игре деление идет по признакам социальным и идеологическим, а реализовано с помощью domains, которых всего пять.

Ну и чтобы уж совсем закруглиться с теоретической частью, расскажу про domains. Это сложившиеся к 2091 году большие, но весьма замкнутые сообщества людей. Государства по сюжету игры остались в прошлом. Развитые коммуникации привели к бессмысленности разделения людей по территориальному признаку. В игре деление идет по признакам социальным и идеологическим, а реализовано с помощью domains, которых всего пять: Corporate (международные

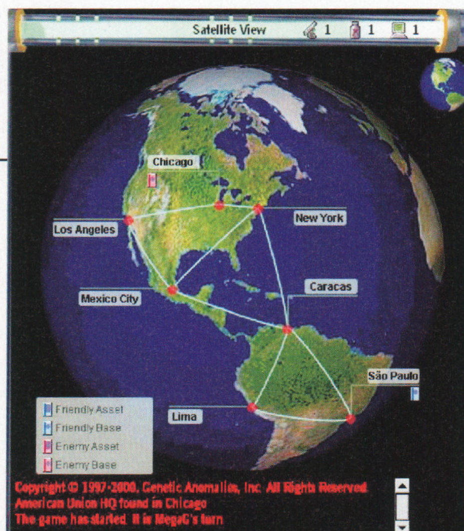


Экран составления колоды.
Верхний ряд карт — настраиваемая дека, нижний ряд — коллекция всех моих карт. Ряды карт можно сортировать по разным признакам. Для deck-building довольно удобно, а вот для любования собственной коллекцией — не очень. Все-таки я никак не могу привыкнуть, что можно коллекционировать изображения на экране. Цветные картонки Magic the Gathering как-то больше греют мое сердце. Их еще и потрогать можно, а не только посмотреть.

корпорации), Former United States (то, что осталось от Штатов), Monasteries (китайские хакеры, ударившиеся в буддизм), United Nations (ООН, мутировавший в полицейско-милитаристскую структуру), Nonames (все, от байкеров до кибергениев типа Кевина Митника, кто не смог вписаться в рамки корпораций, монастырей и прочих организованных структур). Вообще-то деление на domains сильно смахивает на цвета в Magic. Но если в MtG каждое заклинание требует маны именно своего цвета, то в Chron X все домены потребляют одни и те же ресурсы. Поэтому деление получается достаточно условное. В своей колоде вы можете использовать карты хоть всех пяти доменов и не испытывать неудобств. Но зато в Chron X есть возможность собирать тематические деки. Вы можете собрать банду байкеров, мобильное ракетное подразделение или клан якудзы. Самое интересное, что такие колоды окажутся вполне боеспособными на турнирном уровне.

А теперь о том, как же все-таки в это играть. Для начала надо зайти на сайт Chron X и скачать программу-инсталлятор. Сама она меньше мегабайта, но после запуска установки мой модем на скорости 24 000 засасывал файлы самой игры почти час. По завершении этой процедуры уже можно играть, загрузка графических образов для всех карт (около 30 мегабайт) идет дальше в фоновом режиме и игре не мешает.

Первым делом запускайте встроенную обучалку и начинайте играть кампанию. Каждая из миссий позволит вам освоить что-то новое. Правила ведения боя незамысловаты, но достаточно большое количество различных методов борьбы не дает заскучать. Буквально через час-другой вы будете вполне способны попытаться построить собственную колоду. Для этого у вас есть 60 карт, которые даются вам совершенно бесплатно при создании вашего игрового персонажа. Если полученные карты вам не понравились, то просто создайте себе другого персонажа, набор карт будет уже другой.



Глобальная карта.
Биться будем в Америке. Всего семь городов, так что партия дольше чем на 15–20 минут не затянется. Щелчок по любому городу переключит нас на экран этого города. Но увидим мы там хоть что-то только при наличии своих баз или войск.

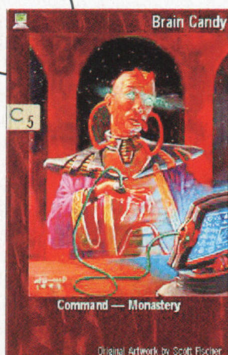
Как и в любой CCG, в Chron X построение колоды — половина самой игры. Минимальный размер деки — 40 карт. Не стоит стараться поместить больше, от этого только уменьшится вероятность прихода в руку нужной карты в нужный момент. Пока просто положите в деку 15–20 лучших (на ваш взгляд) из доставшихся вам asset. Внимательно изучите, ресурсы каких типов и в каком количестве потребуются вам для ввода в игру и активизации способностей выбранных вами карт. Добавьте в колоду 15–20 баз, производящих нужные ресурсы. Добавьте несколько enchantment и intervention, чтобы в деке стало не меньше 40 карт. Теперь можно и в бой.



Поле боя.
Ряд карт внизу — моя стартовая рука. Слева увеличенное изображение выбранной карты. Основное место занимает поле боя, где пока только мой штаб. Одиноко ему, сейчас что-нибудь выложу для защиты столь важного объекта. А щелчок по глобусу в правом верхнем углу перенесет нас на глобальную карту.

Только воевать сразу с живыми оппонентами не советую. Порвут на британский флаг. Для начала потестируйте свою колоду на AI. Жмем кнопку Play Trainer, а вместо кампании выбираем отдельную миссию. Теперь вы будете играть своей декой против компьютера. Комп, конечно, не гений, но противник вполне достойный. После нескольких партий вы поймете, какие карты у вас в колоде работают хорошо, а какие только мешаются. Возвращайтесь в окно Manage Decks. Выкиньте из колоды лишние карты, положите на их место другие. Возможно, придется изменить количество баз или заменить одни базы на другие. С новой декой снова идите играть против AI. Обратите внимание, что перед началом партии вы можете выбрать поле боя. Вы можете воевать на одном из континентов или устроить мировую войну. Районы боевых действий отличаются друг от друга в основном количеством городов и транспортной сетью. Главное, разные континенты подразумевают разную тактику. В Америке партии идут очень скоротечно, редко дольше 10 ходов. В Европе самая разветвленная транспортная сеть, требующая большого внимания к перемещению войск противника. А в Антарктике с ее транспортным кольцом каждый игрок имеет время для построения глубокой обороны, блицкрига там устроить не удастся. Вряд ли вы сможете составить универсальную деку, попробуйте заточить ее под определенный театр военных действий. После того, как вы начнете выигрывать у компьютера семь раз из десяти, можете искать себе живого оппонента.

Жмем кнопку Enter the Core и оказываемся на игровом сервере. В верхней части экрана присутствует список происходящих в данный момент событий. Мне эти events больше всего напоминают каналы irc. На одних из этих каналов люди просто болтают, на других — обмениваются картами. Всегда найдется пара каналов, где просто играют. Туда то нам и надо. Зайдя на канал, мы попадаем в самый обычный чат, но, надо отдать должное любителям Chron X, совсем уж левых разговоров ни о чем они не



ведут. В правой части экрана будет список присутствующих. Если выбрать чье-то имя, то в верхнем уголке высветится достаточно подробная статистика этого игрока. Ориентируясь на эту статистику, значительно легче выбрать себе примерно равного противника. Выбрав оппонента, шлем ему вызов (кнопочка внизу экрана). Если вызов принят, то между игроками устанавливается прямое соединение и они попадают в окно настроек перед боем. Здесь следует договориться о поле боя, о том, кто первый ходит и рейтинговая игра или «чистая по фану». Выставляем опции, жмем Enter, бьемся до потери пульса. После окончания партии вы снова окажетесь на сервере, а результаты партии отразятся в вашей статистике.

Правда, статистика у вас будет только, если вы зарегистрируетесь. До сих пор я не говорил о деньгах, но придется. Свои первые 60 карт вы получаете бесплатно и можете ими играть сколько душе угодно, но вы заведомо будете почти всегда проигрывать. Просто у других всегда будет лучше построенная дека. А вот чтобы получить доступ к новым картам (путем обмена или покупки), вам придется зарегистрироваться. Стоит эта операция 10 совершенно безусловных единиц в американских деньгах. За эти 10 баксов вы получите еще 60 карт и полные гражданские права на сервере Chron X. Вам наконец-то станут считать рейтинг, вы сможете принять участие в турнирах, вы сможете покупать и обмениваться картами. Обмен идет там же, где и игра, просто вместо вызова на бой вы посылаете выбранному игроку предложение потрейдиться.

Продажа карт ведется привычными для любой CCG бустерами (15 карт) и стартерами (60 карт). Цены тоже привычные, $3 за бустер, 6 или 10 за стартер. По редкости карты делятся не на три, а на четыре категории: Common, Uncommon, Rare, Very Rare. Последние встречаются только в десятидолларовых стартерах. Вообще, я в восторге от маркетинговой смекалки заокеанских товарищей. Это ж надо додуматься: торговать такой нематериальной вещью, как записи в базе данных. Только вот я не вижу смысла покупать эти самые стартеры и бустеры. Раз уж вы зарегистрировались, кредитная карточка у вас есть, а стало быть, не возникнет никаких проблем с покупкой отдельных, нужных вам карт. Есть достаточное количество так называемых authorized trading post. В этих электронных магазинах можно приобрести любую нужную карту. Цены иногда весьма впечатляют. Самый дорогой single, который я видел, стоил $15. Там же могут купить и ненужные вам в данный момент карты. Но принимают их за полцены, так что лучше их приберечь для обмена. А вот прайс из магазина обязательно скачайте. Он позволит вам избежать неравноценных обменов. Кстати, почти во всех магазинах можно купить и уже готовую деку. Разброс цен весьма впечатляет: от $6 до 100 и выше. Но совсем не обязательно стремиться к самым дорогим колодам. Весьма популярен формат турниров all commons, дека для этого формата редко стоит больше $10.

Chron X — весьма достойная игрушка. Ее правила легко освоит и человек, никогда раньше не подозревавший, что в карты можно играть не только в дурака и преферанс.

А вообще, Chron X — весьма достойная игрушка. Ее правила легко освоит и человек, никогда раньше не подозревавший, что в карты можно играть не только в дурака и преферанс. В то же время тонкостей и нюансов хватит даже матерому любителю CCG, избалованному извращениями Magic the Gathering. А уж реализация игры достойна всяких похвал. Ох, если бы была хотя бы похожая программа для Magic, то я из Сети вообще бы не вылезал. И не надо мне говорить, что, мол, есть Apprentice. Эта полулюбительская поделка и рядом не лежала с Chron X. Графика, встроенный AI, удобное окно построения деки, встроенный чат... Мечта! Так что, пока Hasbro не соберется сделать нечто подобное для Magic, Chron X останется эталоном того, как надо реализовывать карточные игры в онлайне. Если вас не пугает загрузка 30 мегабайт, то обязательно хотя бы взгляните на Chron X. Игра того стоит! MG



Asset.
Вверху слева — цена ввода в игру. Вдоль левой стороны — основные характеристики. Вдоль нижней стороны — цены на атаку, перемещение и разведку. Картинка нужна не только для красоты, но и для узнаваемости. Всего карт в Chron X около 800, но используются далеко не все. Так что уже через несколько дней вы сразу будете узнавать наиболее популярные, а их характеристики запомнятся как будто сами собой.



The Core.
Здесь мы ищем партнеров для игры или обмена картами. Здорово смахивает на IRC-клиент. Слева — список каналов и окно чата. Справа — список присутствующих. В любое время на сервере находятся хотя бы человек 20.

МЕГАХИТ

В этом выпуске:

Demise: Rise of the Ku'tan

НА СТРАНИЦАХ 59–63



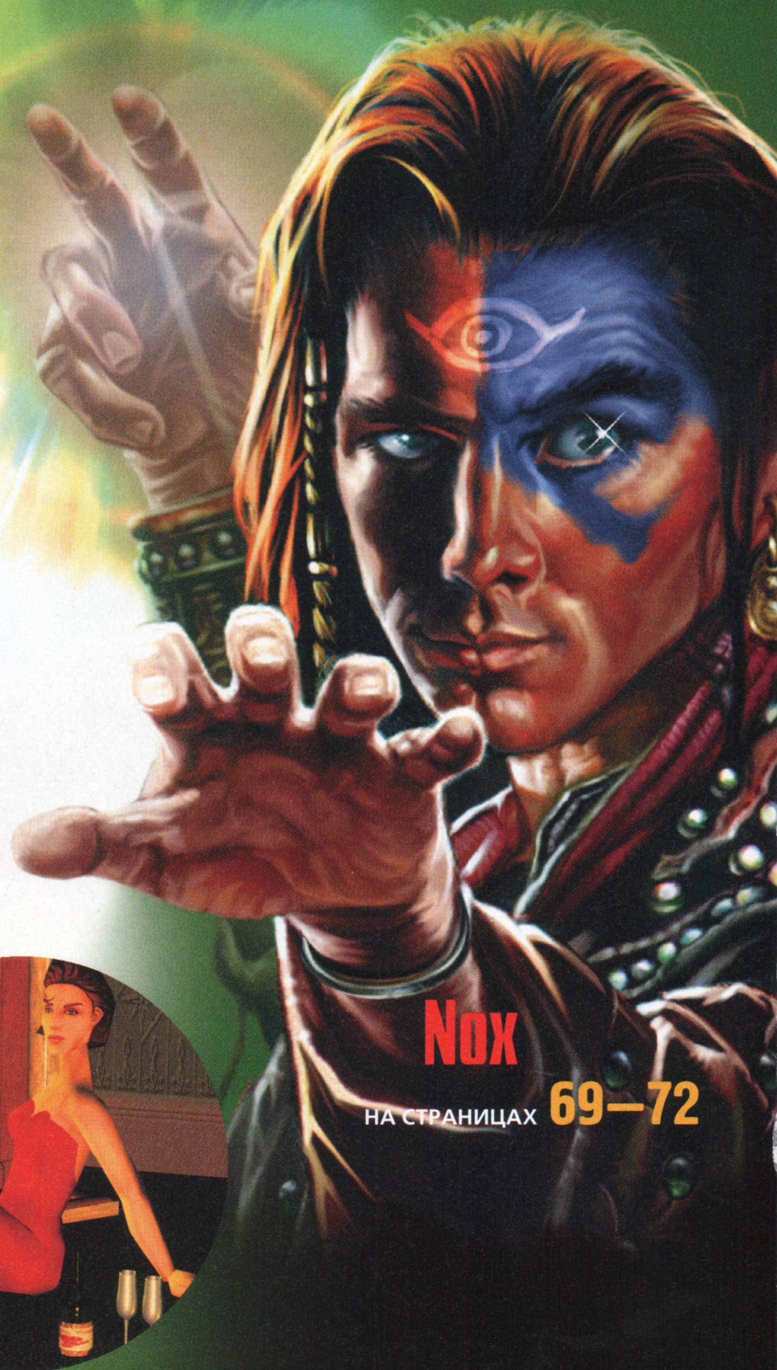


Как ни крути, а мегахит — вещь замечательная. Она приносит отдохновение человеку, который в нем нуждается, и переживания тому, кому их недостает. Разумеется, для того, чтобы все в этом плане прошло гладко, надо соотвествующий мегахит подобрать, иначе эффект от знакомства с неординарной игрой может быть диаметрально противоположным задуманному разработчиками.

Возьмем, к примеру, Sims. Казалось бы, игра для девочек дошкольного возраста, компьютерные куклы. Ан нет, самое поразительное, что Sims нравится людям, мягко говоря, несентиментальным. Бывшим милиционерам, например. Пожарникам. Думаете, шучу? Да ничего подобного; даже и преувеличиваю совсем чуть-чуть. А вот в Demise, игру несентиментальную и непростую в освоении, как раз и играют наравне со взрослыми дядями маленькие дети, например, моя 12-летняя сестра, которую не то что в любви к RPG заподозрить сложно — никто не верит, что она на калькуляторе посчитать сможет.

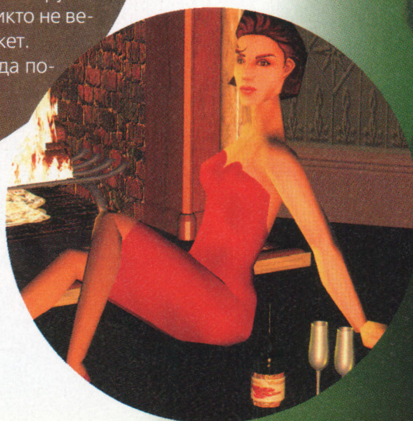
Так и живем — кто во что горазд. Но иногда получается очень занятно.

Искренне Ваш, Данила Матвеев



Nox

НА СТРАНИЦАХ 69–72



Sims

НА СТРАНИЦАХ 64–68



Demise:
Rise of the Ku'tan

каф-Малах
kaf-malax@mail.ru

Удивительное рядом

Казалось бы, мы привыкли уже ко всему. Как только не издевались разработчики над RPG, куда только не совали ролевые элементы, с чем только не скрещивали любимый жанр. Но такого необычного и удивительно приятного сюрприза, признаюсь честно, на моей памяти еще не встречалось. Итак, разотрите тело, укутайте его потеплее и регулярно освежайте не ко времени закипающий мозг нашатырным спиртом из ближайшего пузыря с массивной пробкой и намерено яркой, предостерегающей этикеткой. Так вам будет гораздо легче принять от меня чистую правду об одной из самых нестандартных и одновременно скромных RPG последнего времени.

Скорее всего, подавляющее большинство читателей (особенно, если вы предпочитаете печатную, а не электронную прессу, где данная игра пользовалась и пользуется заслуженно бОльшим вниманием) удивленно наморщит лоб, услышав название обозреваемой сегодня игры. На самом же деле история этого проекта началась так давно, что я никак не могу точно вспомнить, в каком году мне посчастливилось впервые увидеть собственными глазами Mordor под номером один, ставший прародителем Demise. Впрочем, тогда речь о чем-то серьезном и крупном не шла. Просто-напросто человек решил в свободное от работы время заняться написанием компьютерной ролевой игры, потому как то, что творилось на рынке с CRPG, ему категорически не нравилось. Так, в муках и неторопливом программировании, на свет появилась весьма своеобразная бесплатная ролевая игра, свободно скачиваемая через Internet, с минимальной графикой, но несколькими бесспорно талантливыми идеями.

Через пару лет свежеиспеченный Mordor 2 привнес в уже готовую и незыблемую идеологическую основу совершенно новый уровень графического исполнения, во всяком случае для игры, создаваемой на голом энтузиазме. Конечно, это прибавило заметное количество жутко болезненных, а порой даже смертельных для прохождения багов, с которыми безостановочно боролись разработчики, но, с другой стороны, проектом заинтересовались серьезные издатели, и из обыденного и финансово непривлекательного гадкий утенок плавно перерос в полноценную игру на зависть всем любителям халявы.

Следующим шагом на пути к показательному успеху стало появление игры Demise: Infinite Worlds, пришедшей на смену Mordor 2. Здесь графика заметно окрепла и возмужала, смело отбросив спрайты и заручась поддержкой полигонов. Правда, что-то не сложилось с издателем, поэтому разработчики вынуждены были зарегистрировать собственную компанию и отдельную торговую марку, занявшись финансовыми и прочими организационными вопросами самостоятельно. К моменту завершения длительного и масштабного тестирования игра еще раз сменила название и зовется теперь не иначе как Demise: Rise of the Ku'tan. Именно в таком варианте она и добралась до нас без особой рекламной суеты вокруг своего безызвестного имени. Впрочем, имя не так уж и важно, ибо главное прячется внутри.

Паспорт

Demise: Rise of the Ku'tan

Жанр:	RPG
Разработчик:	Artifact Entertainment
Издатель:	Artifact Entertainment


URL: http://www.artifact-entertainment.com/demise/

Системные требования:

Процессор:	Pentium II-266МГц
RAM:	32 Мбайт



Это я — почти в самом начале игры. Не смотрите, что у меня такая шея красная и толстая — на самом деле я белый и пушистый. Ну, может, не совсем белый, но так — нейтрального цвета. Вот когда решу — кем буду, тогда и цвет смогу точно сказать.



Соло на мечах

После первого же, пусть даже мимолетного, сеанса игры бросается в глаза необычный подход к реализации самого процесса прохождения. Сделано все так, что нет практически никакого смыслового различия между игрой сетевой и однопользовательской. Запускаешь соло, и программа начинает случайным образом генерировать игровой мир, включая внутренний виртуальный сервер, который теперь будет жить на вашем компьютере. Делает она это долго и настойчиво (не обращая никакого внимания на нетерпеливо застывшего рядом игрока) даже на рекомендуемой аппаратной конфигурации, так что успеваешь не на шутку заскучать. Но рано или поздно игрока все-таки допустят к телу, и тогда жить станет еще страшнее. Что страшного может быть в RPG (ну, кроме графики)? Невозможность сохраниться, конечно же! Вспомните головную боль Ultima Online или любой другой онлайновой ролевой игры, где плохо организовано сохранение. Качаешь персонажа пару часов, а потом происходит обрыв связи буквально за пять секунд до очередного сохранения матрицы героя на сервере, и можно смело начинать все с начала, уповая на благосклонность случая при следующем заходе.

В Demise, с одной стороны, ситуация еще хуже, чем та, что была только что наглядно изложена. Сохранение динамического игрового мира, включая информацию о герое и его, с позволения сказать, собутыльниках, происходит только в момент выхода из программы и занимает невообразимо много шустро убегающих минут. А поскольку в промежутке времени от запуска до выключения игры происходит много всего интересного, то несчастные, у которых программа вылетает, по-английски не прощаясь, где-то посередине или на самом интересном месте, рискуют остаться у полностью разбитого корыта. Но, с другой стороны, в игре делается упор на реализм происходящего, и поэтому-то в Demise и нельзя сохраняться в любом месте игрового мира. Более того, всегда есть шанс, что при произнесении заклинания resurrection ваш не вовремя покинувший этот мир персонаж так и не вернется, чтобы отомстить за себя подземным кровососам. В игре даже возраст героя самым явным образом влияет на прохождение, потому что можно запросто скончаться от старости. Вот такой противный реализм. И никуда от него не денешься.





Тут жили маленькие зеленые пиявки. После массированной атаки с применением различных подручных средств от них не осталось ничего, кроме пары хвостов и лужи крови.

Итак, игрок получает в свое распоряжение фактически полноценный виртуальный сервер на однопользовательской машине. С момента его первого запуска всем героям, которые будут созданы в грядущей перспективе, придется уживаться в едином мире, независимо от того, путешествуете ли вы группой или поодиночке (можно создать неограниченное количество персонажей и запустить их в игру, например, парами). Так, если вы прошлись одним из героев по какому-то из уровней подземелья и полностью зачистили его от аборигенов, то, вернувшись туда же, но уже другим персонажем, вы обнаружите девственно чистые коридоры, все еще забрызганные разноцветной кровью. Или, например, смерть одного из героев. Зарубленный персонаж получает вполне логичный выбор — подождать автоматической помощи из гильдии (очень долго и невыгодно), или же игрок может войти в игру другим героем и вручную спасти лопухнувшегося. Программа действительно работает, как обычный сервер, подключающий к себе отдельных персонажей. В результате создается иллюзия, что мир и вправду живет по своим законам, с регулярной регенерацией недавно убитых врагов и обновлением ассортимента магазинов, торгующих всякой всячиной.

Замуровали, демоны

Предыстория событий, о которых повествует игра, примерно такова. Долгие годы под городом Demise существовала система шахт, в которых гномы добывали самый ценный из местных этому миру металлов. Когда запасы полезной руды иссякли и гномы покинули их в поисках новых рудников, правителям города удалось найти новое

Характеристика рас

Race	Age	ExFt	Str	Int	Wis	Con	Cha	Dex	G	N	E
Human	100	3	4/17	4/18	4/18	6/17	5/18	6/18	X	X	X
Elf	450	7	2/14	7/21	7/20	2/15	4/18	4/19	X	X	X
Giant	225	7	10/24	3/17	3/17	8/18	2/15	4/18		X	
Gnome	315	7	3/17	6/19	6/19	3/18	8/23	6/18	X	X	X
Dwarf	275	5	4/19	3/18	6/19	4/19	2/16	4/18		X	
Ogre	250	6	8/21	2/16	2/16	10/20	4/18	5/16	X	X	X
Yeti	175	4	7/19	4/18	4/19	3/15	2/14	4/20	X		X
Saris	325	8	4/17	4/18	3/18	6/17	4/17	10/23		X	
Troll	285	6	8/20	4/18	2/18	5/18	2/16	7/20	X	X	X

Age — максимальный возраст для представителя расы. По достижении указанного лимита он умирает. С ростом возраста растет и шанс умереть от старости еще до того, как персонаж достигнет предельного возраста.
ExFt — чем выше значение этого параметра, тем больше очков опыта надо набрать для перехода на следующий уровень.

Раса	Габариты	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	Гильдии
Human	Normal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	A-Artisan
Elf	Small	X		X			X	X		X	X	X	X	B-Warrior
Giant	Very Big	X	X				X		X					C-Paladin
Gnome	Normal	X		X		X	X	X	X	X	X		X	D-Ninja
Dwarf	Small	X	X				X	X	X			X	X	E-Villain
Ogre	Big	X	X						X					F-Explorer
Yeti	Normal	X	X			X	X		X	X	X			G-Thief
Saris	Normal	X					X	X		X		X	X	H-Barbarian
Troll	Normal	X			X	X		X	X					I-Magi
														J-Sorcerer
														K-Warlock
														L-Cleric

Раса	Дыхание	Зрение
Human	1	3
Elf	1	6
Giant	3	1
Gnome	3	2
Dwarf	1	7
Ogre	5	5
Yeti	8	3
Saris	2	8
Troll	6	9

применение заброшенным шахтам. Отчаянные искатели приключений с большим удовольствием ринулись истреблять нечисть, поселившуюся в подземных хоромах. Время шло, все новые и новые гильдии формировались в городе, посылая своих приверженцев в мрачные залы шахт, и все меньше у них оставалось противников, популяция которых стремительно сокращалась. Любителям хорошей драки приходилось спускаться все глубже и глубже в недра в поисках новых, более серьезных противников. Именно там, в глубине гномьих шахт, они натыкались на себе подобных «благородных» героев и, забывая про кодекс чести, вступали с ними бой, не находя себе иных соперников.

В то же время в одной из веток подземного лабиринта была найдена очень богатая жила с драгоценной рудой, и гномы с радостью вернулись к своей работе, продолжив расширять подземную империю. К сожалению, расширение это неожиданно привело к столкновению с совершенно неизвестными ранее существами, которых вела за собой темная и неизведанная сила. Однажды прямо в центре города возник портал, из которого на оторопевших жителей повалили демоны самых несуразных конфигураций. Собрав все возможные силы, люди попытались отбить внезапную атаку, но мощь наступавших оказалась им не по зубам. Демоны уничтожили большую часть населения и разрушили город. Спастись удалось лишь немногим, самым опытным из числа оборонявшихся. Они ушли в горы, где попытались оценить потери и нанести ответный удар. Через неделю к городу подтянули дополнительные войска, спешно собранные по всей империи, но было уже поздно. Демоны ушли так же быстро и неожиданно, как появились, оставив после себя руины одного из крупнейших городов, но не дав никакого намека на причины вторжения. По воле императора вход в шахты был закрыт магическим щитом,



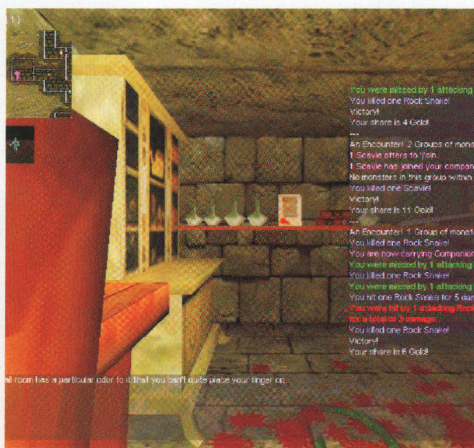
Говорят, что за этими бочками шифруются злые враги. Сейчас мы это будем всячески проверять — горе тем, кто реально за ними шифруется!



Во какой злобный кекс! Но все равно я круче, поэтому кексы меня не особенно беспокоят. Особенно такие мелкие.

даже несмотря на то, что в подземных катакомбах остались ранее ушедшие туда люди.

Тщательно обыскав и проверив руины города, уцелевшие жители обнаружили, что демоны опустошили их хранилища и бессовестно унесли с собой все представляющие хоть какой-то интерес научные, боевые и магические знания. Таким образом, все секреты цивилизации в одночасье оказались в руках у таинственного противника. И это было только начало. В течение следующих нескольких лет аналогичные вторжения с не менее ужасающими последствиями были зафиксированы в других городах, и императору пришлось открыть доступ в шахты, где, по мнению лидеров 12 крупнейших гильдий, имелся единственный шанс найти ответы на причины сложившейся ситуации и попробовать переломить ход событий в пользу империи. Империя перешла на военное положение, а экспансия в подземелья началась с новой силой.





Патриотическое движение

В условиях военного положения на защиту отечества встают представители всех девяти рас (разумеется, только тех, которые проживают на поверхности). Выбор расы при генерации персонажа это первый серьезный шаг, задающий потенциальную характеристику будущего героя. Раса определяет абсолютно все преимущества и недостатки, которыми будет наделен персонаж. К ним относятся и скорость набора уровней опыта, и врожденная предрасположенность к магическим наукам (18 школ заклинаний!) или, наоборот, к боевым искусствам, и максимальный возраст, и предельные значения параметров, и даже мировоззрение. Так, эльфы традиционно долго живут и здорово колдуют, а люди быстро стареют, но за свою короткую жизнь могут научиться практически любой профессии, правда, без особых результатов. Гиганты же и горные гномы изначально появляются на свет только с нейтральным мировоззрением, в отличие от ити, которые обязаны встать на сторону зла или добра, но никак не посередине.

Выбранные раса и мировоззрение, а также распределенные по параметрам (сила, ловкость, все дела...) стартовые очки влияют на список доступных гильдий, или, если угодно, классов. У каждой из 12 гильдий есть свои требования к новобранцу, которые необходимо точно и беспрекословно исполнить, чтобы претендент смог стать полноправным членом приглянувшегося профсоюза. При этом персо-

наж получит в свое распоряжение не только что-нибудь приятное (например, возможность изучить специфические для данного класса навыки, вроде двойного удара для палладина второго уровня), но и ряд плохо перевариваемых ограничений. Например, магам по уставу категорически запрещено махать мечами. Здесь, кстати, проявляется очень интересная особенность, связанная с доступом в несколько гильдий одновременно.

Дело вот в чем. Несмотря на то, что герой формально может состоять сразу в двух и более гильдиях, развивать все выбранные классы не просто тяжело (можно скончаться от старости прежде, чем достигнешь мастерства в трех гильдиях одновременно), но и запрещено правилами. Вступив сразу в несколько гильдий, игрок в каждый конкретный момент времени выбирает для себя приоритетный класс, требованиям и ограничениям которого он будет сейчас подчиняться и уровень которого он собирается поднимать. Возьмем для наглядности сочетание warlock и warrior. Допустим, что воин уже умеет профессионально обращаться с мечом. Тогда при раскачке мага это его боевое умение не пропадет и может быть использовано, однако сделать это не дает запрет магам носить мечи. Вот и думай после этого примера, стоит ли вообще создавать многоклассового персонажа, если налицо такие суровые противоречия и ограничения, да еще и скорость профессионального роста меньше, чем у двух чистых классов. Думаю стоит, потому что иногда получаются очень удачные комбинации, явно выигрывающие у чистых классов.

Следует отметить и то, что попасть в некоторые гильдии поначалу просто нельзя из-за намеренно завышенных базовых требований к претендентам. В этом случае выход один — раскачивать персонажа в одной гильдии, подгоняя его характеристики к минимальным заявленным требованиям, а потом покинуть старый дом и поселиться в новом. Такой вариант тоже возможен и активно используется на практике.



Полигональный натурализм — это не рубашка на трупе такая, а ребра наружу торчат после дружеской перепалки.

Компания недругов

Предположим, что с выращиванием персонажа мы кое-как уже определились. Теперь стоит осознать, что можно сделать несколько независимых персонажей, а затем запустить их в одну группу (размер группы не должен превышать отметки в 4 персонажа), если речь идет об одиночной игре, конечно. В результате идти по подземелью станет гораздо легче, но опыт придется распределять между всеми участниками предприятия, поэтому профессиональный их рост ощутимо замедлится. Однако и здесь есть свои ограничения, на которые раньше игрок не обратил бы ни капли внимания. Так, в группе запрещено содержать персонажей с противоположными взглядами на жизнь, то есть с мировоззрением good и evil. Хорошо же то, что над любым из вступивших в группу персонажей игрок получает полный контроль и свободу в формировании его будущей личности. Именно поэтому грамотно составленная группа имеет все шансы вернуться на поверхность в полном составе и с ценным трофеем.

Впрочем, в качестве основного трофея, как правило, выступают противники, за убийство которых персонажи получают столь ценный опыт. Рубишь змею или орка и зарабатываешь на этом, причем не только в материальном, но и в профессиональном плане, то есть и денег прибавляется, и очков опыта. Но даже здесь разработчики нашли узкое место, благодаря которому удалось благополучно сломать привычные каноны. Видите ли, местных монстров по-тихому наделили разумом и способностью к общению (нужен навык лингвистики и знание наречия). Так что теперь можно не только крошить их в капусту, но и присоединять в группе, но уже не как полноценных героев, а в качестве компаньонов (меньше параметров развития, в которые игрок мог бы вмешаться, больше автоматики). Для этой цели предназначены три достаточно забавных способа. Монстра можно купить в магазине, очаровать магией или просто подружиться где-то в подземном лабиринте. Конечно, компаньон не



Краткая характеристика гильдий

Гильдия	Str	Int	Wis	Con	Cha	Dex	G	N	E
Artisan	1	1	1	1	1	1	X	X	X
Warrior	14	6	6	10	4	8	X	X	X
Paladin	14	9	9	8	16	12	X		
Ninja	14	10	8	8	6	16	X		X
Villain	14	13	8	12	4	16			X
Explorer	12	13	13	10	4	12	X	X	X
Thief	9	12	8	5	5	16		X	
Barbarian	12	8	8	10	4	15		X	X
Magi	6	12	13	8	12	13	X	X	X
Sorcerer	7	14	13	12	5	10	X		X
Warlock	10	18	18	12	8	14	X	X	X
Cleric	8	14	14	10	8	14		X	

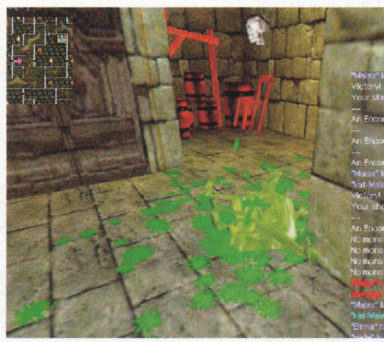
Гильдия	A	B	C	D	E	F	G	
Artisan	5				7	3	1	A — Thieving Ability
Warrior	2		9	5	12	2	3	B — Backstabbing Ability
Paladin	2		5	2	10	3	4	C — Critical Hit Ability
Ninja	7	2	5	8	10	6	2	D — Multiple Swings
Villain	6	4	1	3	8	4	5	E — Fighting Ability
Explorer	3.5		3		9	9	6	F — Perception Ability
Thief	9	9			6	5	3	G — Language Ability
Barbarian	7.5	5		1	8	3	2	
Magi	2				5	3	7	
Sorcerer	2				5	2	7	
Warlock	2				5	2	8	
Cleric	2				5	2	6	

так надежен, как основные персонажи, и может неожиданно напасть на своего хозяина или просто случайно запутаться (чем выше уровень компаньона, тем ниже вероятность такой ужасной ошибки) по незнанию во время боя и ударить в гуще мечущихся тел по своему же сподвижнику, но и способности у него могут быть поистине забавные, которых не дождешься от верных спутников. Поэтому пренебрегать этими помощниками совсем не благоразумно. Они не раз и не два спасут вам жизнь ценою собственной смерти.

Туда и обратно

Напоследок расскажу о том, как же происходит беготня по подземелью туда и, что самое веселое и опасное, обратно. Потому что путь на поверхность в большинстве случаев труднее спуска вниз в силу целого ряда причин: долгая и запутанная дорога (такие сложные лабиринты не часто встречаются в современных компьютерных играх), со временем регенерирующиеся противники, всевозможные заболевания персонажей (например, отравленный ядом герой медленно умирает у вас на глазах, если, конечно, у него нет иммунитета к указанной заразе) и небольшие программные сбои.

Готов поспорить, что, мимолетно взглянув на прилагающиеся скриншоты, вы наивно оценили качество графики на «хорошо». Трехмерные лабиринты, к сожалению, без намека на хотя бы крайне редкие открытые уровни и яркое весеннее солнышко со свежим воздухом в придачу. Трехмерные фигурки противников из множества полигонов с достаточно простыми текстурами. Окошко, в котором все это можно увидеть, правда, небольшое, но и его при желании можно раскрыть на весь экран, пожертвовав информативностью многопанельного интерфейса (иногда подробность изложения буквально каждого движения персонажа действительно утомляет). Фоновые звуки сделаны тоже очень прилично и даже иногда нагоняют необходимый ужас и трепет в предвкушении того, что же ждет игрока за следующим поворотом.



Вон сколько всего положительного. Однако есть одно громадное «но», не дающее расцеловать разработчиков ни в хвост, ни в гриву. И имя ему — дискретное перемещение. Каково? А? Что, не все юные игроки с таким понятием сталкивались? Привыкли, понимаешь, к плавным трехмерным перестрелкам, при которых счетчик кадров то и дело зашкаливает. Придется отвыкать. В Demise все движения дискретны, то есть при перемещении, скажем, вперед прокручивается мини-ролик из нескольких анимированных кадров, символизирующих шаг на клетку (да-да, уровень разбит на клетки, как в MUD'е) вперед. Вот такой удар ниже пояса. И никак от него не избавиться. Вынужден терпеть и покоряться, получая удовольствие не от посредственной графики, а от отменного геймплея.



А это значит, что кто-то расстарался и вас убили насмерть. Теперь придется долго ждать, пока придет добрый одногильдеец и вас не спасет, или, как вариант, затевать спасательные работы самостоятельно.

Следующим будет Horizons!

Еще до выхода Demise стало абсолютно достоверно известно, что разработчики, видимо, окрыленные успехом первого своего проекта, приступили к созданию масштабной онлайновой ролевой игры Horizons. Страшно даже подумать, что они способны сотворить с обыкновенной онлайновой RPG, принимая во внимание нестандартность подхода при разработке Demise. Уже сейчас ясно, что игра будет богата на PK-войны, причем не просто в пределах одиночных стычек или вражды гильдий, а в масштабе штурма городов и противостояния империй, из которых состоит уникальный по духу (что бы это значило?) игровой мир.
Обещают также, что обслуживающий персонал будет регулярно придумывать какие-нибудь интересные глобальные квесты, для выполнения которых понадобится уйма времени и сил. Более того, доступной для путешествия сделали не только сушу. В море плавают корабли, под водой живут ламурианцы (одна из рас, доступная при генерации персонажа), в подземных залах стучат молоты гномов, а в воздухе парят драконы, так что в буквальном смысле слова каждая клетка карты (точнее, глобуса) может быть использована в интересах игрока. Кстати, игрок вправе создать нескольких персонажей, которые описываются десятком параметров, а принадлежать могут к одной из двадцати рас. Количество же доступных навыков вообще не поддается разумному исчислению.
Сроки выхода игры пока не определены, а первые скриншоты, полученные некоторыми зарубежными сайтами, очень сильно напоминают Asheron's Call. Впрочем, ничего плохого я лично в этом не вижу.



Спускаешься в подземелье, исследуешь окрестности в поисках врагов и забиваешь (бои проходят в реальном времени, но от игрока практически ничего, кроме управления магией и инициацией боя, не требуется, так как все зависит от соотношения параметров ваших героев и противника) их так, чтобы хватило на новый уровень опыта. Потом возвращаешься назад в город, чтобы в гильдии оплатить переход на следующий уровень (иначе весь зарабатываемый опыт будет испаряться). В городе как раз сосредоточены все значительные здания: магазины, гильдии, доска объявлений и многие другие, в том числе и банк, где рекомендуется оставлять денежные средства на случай печальных последствий при следующем посещении подземки. И снова в бой, и снова в подземные лабиринты с надеждой на сомнительное лучшее. Ведь там полно не только врагов, но и ловушек, хитрых переходов, газовых камер, водяных рвов и других осложняющих существование устройств.

Долой невозмутимых

Хорошая получилась игра. Причудливая, сложная (преимущественно за счет обрезанного сохранения), но хорошая. Нечто среднее между графическим рогаликом (читай, rogue like game) по духу и MUD'ом на локальной машине по форме. Вероятно, сложность эта не придаст популярности игре среди рядовых геймеров, предпочитающих что-нибудь более красивое и понятное, но вот прожженные временем ролевики должны увидеть в Demise нечто удивительно большое и грандиозное, мимо чего просто так не пройдешь, оставшись невозмутимо равнодушным. Игра берет за живое. Берет и не отпускает, независимо от произведенного впечатления: положительного или отрицательного. Нейтралитет тут невозможен. MG



Сконструируем любовь!

Барсуков Николай aka BARSICK
zver barsick@mtu-net.ru

Я человек холостой. Нет, я не бегаю от брака, просто как-то не готов еще, наверное. В принципе скоро можно будет задуматься об этом всерьез, дом есть, зарплата стабильная, вообще, все нормально. Есть у меня одна девушка на примете... Ах, да я же забыл представиться, меня зовут Ник, живу на улице Людей... Да, именно Людей. Это такие существа, которые в меня играют... Извините, мне на кухню надо, я там утку по-пекински затеял, боюсь, как бы не подгорела. Ко мне гости должны прийти, вот я и решил похозяйничать. Надеюсь, ЕЙ понравится...

Недавно в игровом мире произошло событие, которое, видимо, еще не все осознали. На прилавках появилась игра со знакомой всем символикой, при невнимательном взгляде на которую можно подумать, что вышел очередной аддон к «Симсити 3000». Да, в очередной раз разродился Maxis, но не продолжением своей знаменитой стратегии для строителей, а игрой, которая грозится поднять настоящую бурю! Люди, севшие за «Симов», пропадают из поля зрения знакомых, перестают появляться на работе, сказываются больными, как я, например, и играют, играют, играют в ЭТО. Да, мы видели Creatures и Theme Park, но «Симы» — это совсем другое. Я знал, что однажды такая игра должна появиться, но не ожидал, что она появится так неожиданно и так потихому. Наверное, вы недоумеваете, почему я поднял такой шум. Поверьте, в одной статье этого не расскажешь. Все, что смогу, я сделаю, но еще лучше просто сходите в магазин и купите The Sims. Уверяю, это то самое пресловутое счастье для всех. И пусть никто не уйдет обиженным! (by Стругацкие)

Дело в том, что на моем столе лежит симулятор жизни, и не какой-нибудь улитки полосатой черезпупончатой, а самого настоящего человека, простите, не человека, а сима. Представителя тех самых симов, толпы которых требовали стадион и больше рабочих мест в «Симсити 3000». Тех самых человечков, которых мы все остервенело разводили и убивали. Они пришли и требуют ответа! Теперь не надо заниматься судьбой миллионов, сегодня нам дают одного или двух, но разобраться в их проблемах ничуть не легче. Вы никогда не задумывались, чем живет сим? Что его волнует? О каких проблемах он думает в постели, перед тем как уснуть? Где он работает, в конце концов?! Теперь придется задуматься, ведь от этого зависит жизнь человечка, который неосмотрительно доверил себя в наши неопытные руки. С выходом «Симов» появилась возможность построить жизнь виртуальному созданию,

Паспорт

The Sims

Жанр:	СИМулятор (симулятор симов)
Разработчик:	Maxis Entertainment
Издатель:	Electronic Arts
URL	http:\\www.thesims.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт





Привет, меня зовут Ник, я Скорпион по зодиаку, а это значит, что вам придется здорово потрудиться, чтобы удовлетворить мою жажду общения. Без людей я жить не в состоянии, лучше выберите какую-нибудь Деву.



Моя зарплата меньше наперстка, а денег на обстановку надо так много...

как две капли воды похожему на человека. Задача ставится нешуточная: приобрести друзей, семью и все, что положено иметь каждому уважающему себя человеку-симу.

Игра начинается с выбора семьи, которой нам предстоит заниматься. Есть возможность взять уже готовую, но интереснее начать с одного сима и постараться найти его половину. Перед началом игры нам предлагают, как в любой уважаемой RPG'ешной игре, задать начальные значения целого ряда характеристик. Да, наш сим не похож ни на какого другого сима. Он яркая индивидуальность. Для простоты генерации персонажа предусмотрена любопытная возможность — задается знак зодиака, и все характеристики располагаются в свойственном этому знаку соотношении. Причем если выбрать знак, а потом изменить показатели, то знак изменится на более подходящий автоматически, так что необщительного скорпиона не получится. После выставления харизмы и всего остального переходите к выбору внешнего вида. Пол, возраст, цвет кожи, волос, одежда... короче, шкур много, только

Графика жизни

Поговорим о реализации. Графика в игре выше всяких похвал. Основные разрешения 800x600 и 1024x768. Этого вполне достаточно для создания нужного эффекта. Безусловно, это напоминает все те же «Симсити» под микроскопом, но дома и люди выполнены бесподобно. Довольно требовательная к машинным ресурсам, игра предлагает нам женщин, которые кокетливо покачивают бедрами при ходьбе, камины, в которых горит огонь, телевизоры, на экранах которых сменяются цветные изображения, и еще много, много подобных мелочей. Полигонов на каждого, кто населяет этот симпатичный мирок, отсыпано вполне достаточное количество, модельки выглядят гладкими и не раздражают глаз неестественностью движений. Двигаются наши питомцы очень разнообразно. Они почесываются, разминают затекшие конечности, умеют танцевать как в паре, так и соло, а утренняя сценка, которую сим разыгрывает, сползая с кровати, просто бесподобна. Щекотать друг друга, целоваться, обниматься... Я не знаю, сколько надо играть, чтобы увидеть весь набор доступных им движений. Некоторые из них обращены непосредственно к нам. Да, симы выражают свое отношение к руководству, обращаясь непосредственно к нам, причем делают они это путем всевозможных жестов вроде пожимания плечами или взмахами рук. Получается у них очень естественно и эмоционально. Мыслительный процесс сима тоже имеет свое графическое отображение. Над головой периодически появляются пиктограммы, недвусмысленно говорящие о характере протекающего мыслительного процесса. Любопытно, что и во сне сима не оставляют мысли, но течь они начинают гораздо медленнее. Впрочем, возможен и сон без сновидений; он, кстати, лучше восстанавливает уровень энергии. Кроме пиктограмм, опять-таки над головой можно увидеть и еще кое-какие обозначения. Например, во время общения со знакомыми могут появляться зеленые крестики или красные минусы. Первые говорят о том, что вы двигаете беседу в нужном направлении и ваши отношения улучшаются, ну а минусы, соответственно, наоборот. Может дойти и до драки, правда, подробностями насладиться нам не дадут, так как все скрывает серое облачко сферической формы, в котором и происходит самое интересное. Это, безусловно, скрипты, но сделаны они с большой любовью и недвусмысленно намекают на объем проделанной работы. Достаточно того, что кинематика женского тела принципиально отличается от оной же мужского. Одним словом, художники и программисты здорово постарались и сделали нам красиво, за что им большое человеческое спасибо.





Ну, какие тут могут быть комментарии... Двое мужчин и футбол.



Великая вещь — зональная пикселизация. И приличия соблюдены, и реализм не пострадал. К сожалению, не обо всем в игре можно сказать так, но, в конце концов, не бывает бочки меда без ложки чего-нибудь еще.

выбирай. Прикольно сделать его похожим на себя и назвать так же. Когда выбор сделан, переходите к игре. Сначала, естественно, необходимо приобрести дом, кстати, его можно построить самому, но это не актуально, так как выбор домов есть, а денег, как обычно, нет. Так что либо покупаем маленький дом и перегружаем его мебелью, либо берем дом побольше, но пока он будет слегка пустоват. Второй вариант предпочтительней, так как необходимые вещи можно прикупить позже, когда появятся свои честно заработанные денежки. Потребности у нашего чада вполне приличные, поэтому вещей нужно много. Без некоторых он вообще может не выжить. Вот я однажды холодильник забыл купить, ну не хватило мне на него денег, и все. Пришлось потом срочно телевизор продавать, а то чуть с голоду не умер. Вот так-то. В комплект самых необходимых вещей входят: холодильник, кухонный стол (сим может есть и стоя, но это вредно), раковина, унитаз (да, у нашего подопечного есть и такие запросы), душевая кабинка, мусорный бак, кровать (на которой можно спать, а не диван для просмотра телевизора), телевизор (баскетбольное кольцо, компьютер — короче, что-нибудь для развлечения), телефон. Самый маленький дом в игре продается уже меблированным, так что по спартанским понятиям там все уже есть. Домик побольше абсолютно пуст, и все придется покупать самому. Закончив с покупками и расставив их по своим местам, запускайте время.

Сим смущенно топчется на обочине дороги. Спустя какое-то время он набирается смелости и заходит в дом. В принципе его перемещения управляемы, но если он чем-то недоволен, например вы не пускаете его в туалет, он может пойти туда и без вашего разрешения.

В случае, если вы забыли о каком-то показателе, он сам делает то, что сочтет нужным для исправления дела. Можно принудить его к чтению книг или игре в компьютер (да, там есть и такая функция), но если он устал, то просто пойдет спать. Кстати, странное ощущение посещает, когда сидишь за компьютером и играешь симом, который сидит за компьютером и играет... К концу дня энергия иссякает и надо ложиться спать. Сим послушно переодевается в пижаму и забирается под одеяло. Спустя часов 8–10 здорового сна энергия доходит до конца шкалы, и можно



Самоконтроль

Интерфейс прост и понятен даже неандертальцу, любое действие выполняется в один-два клика. Три основных режима: режим жизни, который в комментариях не нуждается, режим покупки, где можно обновить интерьер своего жилища, и режим постройки, в котором обновлению подлежит сам дом. Можно пристраивать к нему дополнительные комнаты, второй этаж, можно вырыть бассейн, посадить клумбы, короче, много всего можно в режиме постройки. Кнопка каждого режима находится на основной панели, рядом с кнопками, управляющими скоростью игры. Если сим ушел на работу, не надо страдать от безделья, ожидая его возвращения, можно просто прибавить оборотов, и через несколько секунд подопечный вернется. Здесь на главной панели включаются показатели (они меняются по ходу игры): настроение, отношение знакомых людей к вашей персоне и т. д. Интерфейс не перегружен информацией, и разбираться с ним совершенно несложно. Все необходимое доступно в любой момент. Приятно, когда грамотно оформлено управление (еще бы, после такой школы, как «Симсити», и не научиться делать эргономичные интерфейсы!). Примечательный факт: главное меню выполнено в виде городка, каждый дом которого представляет собой один сейв. Вдумайтесь: можно, играя с одного сейва, пригласить к себе в гости другой сейв, точнее семью, которую вы параллельно развиваете. Можно сходить к ним в гости самому, посмотреть, как там поживает ваш проект.

Звуки реальности

Несмотря на опасность перехвалить игру, надо отметить, что и звук в игре не подвел. Озвучено буквально все, от телевизора до мусорного бачка, и, смею вас заверить, неплохо озвучено. Про речь симов надо говорить отдельно. Они говорят какую-то абракадабру, причем вас не оставляет ощущение, что это осмысленная речь. Не знаю, как это делалось, но эффект очень симпатичный, и, кстати, при приближении камеры разговор становится громче. Кроме разговоров друг с другом симы могут напевать что-то, стоя под душем, или просто по дороге на работу; сделано это все очень качественно и ненавязчиво. Что касается музыки, то и здесь, черт меня побери, полный порядок. При включении музыкального прибора, будь то магнитофончик, стоящий на кухне или огромный центр в гостиной, они начинают играть ненавязчивый джаз с очень приятным женским вокалом. Если вы сторонник другой музыки, то вполне можете выбрать по вкусу между классикой, роком и еще несколькими наименованиями музыкальных направлений. Ничьи права не ущемляются, а симам безразлично, подо что танцевать.





снова заниматься разной ерундой. Незаметно вырабатывается определенный распорядок дня, режим питания и т. д. Все так бы и продолжалось, если бы не одно «но», точнее, два. Первое: вашему симу необходимо общение. Если он не общается с себе подобными, он злится и может впасть в депрессию, поэтому надо его выгуливать. После начала игры в окрестностях дома отираются два субъекта. Обычно они разного пола, так что есть выбор. Подойти, познакомиться, поговорить на отвлеченные темы, глядишь, уже друзья. Можно сходить в гости или пригласить к себе. Девушки ходят в гости охотно и при правильной постановке дела на второй или третий день свиданий уже довольно спокойно дают себя поцеловать. Красота! Хотя можно и крепко влипнуть.

Я однажды позвал в гости друга, так он ко мне приставать начал, насилу отбился, больше с ним не дружу. Такое тоже бывает.
В принципе для поддержания показателя общения на нужном уровне достаточно одного друга. Несколько друзей только усложняют жизнь.

Вторая проблема, с которой предстоит столкнуться молодому, неоперившемуся симу, — это деньги. Презренный металл играет большую роль. Дело в том, что каждые три дня по почте приходят счета, которые, естественно, надо оплачивать. Кроме того, еда в холодильнике хоть и берется неизвестно откуда, стоит вполне осязаемых денег. В этой связи на повестке дня встает вопрос о работе. Работу в «Симах» найти легче легкого. Достаточно почитать газету или слазить в Internet с домашнего компьютера. Всего в игре десять профессий, среди них спортивная карьера, финансовая, военная, преступная и другие. После того как вы определились с выбором специальности и согласились выйти на работу, вам предлагают воспользоваться служебным авто, которое приезжает к подъезду ровно в 8 часов утра. Таким образом, к этому времени необходимо быть в форме, а не лежать в ванне, как полюбил в последнее время мой питомец. После прибытия машина забирает сима на работу, и в течение 8–9 часов можно от него отдохнуть. Обычно рабочий день заканчивается часов в 15–16. После этого необходимо поесть, помыться и принимать гостей или остаться одному и почитать книгу. Все зависит от нужд сима. Так неспешно проходят дни и при правильном руководстве показатели держатся в норме, но однообразия все равно не будет. Однажды вечером выяснится, что ваша подруга (или друг) желает стать для вас чем-то большим. Список возможных действий, появляющийся при наведении на знакомого, резко возрастает и начинает немного смущать. Теперь можно обнимать ее, целовать, говорить комплименты и т. д. и т. п. На мой взгляд, это уже не напоминает игру. Все абсолютно серьезно. Серьезно настолько, что и до свадьбы недалеко, а там, глядишь, и до ребенка. Зарплата маленькая, жена начинает выступать, пора подумать и о повышении. Для того чтобы происходил рост карьеры, необходимо прилежно трудиться, а как можно хорошо работать, если на работу уходишь злой как черт. Всю ночь с друзьями тусовался, с утра позавтракать не успел — машину прислали. Только человек, уходящий на работу в хорошем настроении, может рассчитывать на повышение и как следствие на более высокую зарплату. Вот так и живется маленьким симам на улице Людей. Это лишь немногая часть того, что можно встретить в игре. Ограбление, пожар, тысячи всевозможных ситуаций, перечислять которые можно часами.

Симы обладают даже зачатками памяти: если после одного действия им указать другое, то оно как бы встанет в очередь на выполнение. Таких действий может стоять до пяти одновременно, причем сим самостоятельно корректирует эту последовательность. Например, если ему предписано пообедать, а потом принять ванну, то он вполне способен догадаться, что после обеда необходимо помыть посуду, а уж потом предаваться водным процедурам. Может произойти и обратное, если в процессе выполнения назначенных заданий у него кончится энергия, он прервется на чашечку кофе и таким образом немного исправит ситуацию. Эта память имеет и свою оборотную сторону. Если, например, знакомый давно вас не видел, то его показатель отношения к вам начинает потихоньку уменьшаться, и спустя какое-то время он может вообще не узнать вас при встрече. Поэтому необходимо периодически напоминать



Попить кофе — дело хорошее, особенно перед работой...



To be? Or not to be?



Проблемы с друзьями? Надо чаще отрываться от компьютера и выходить на свежий воздух. К подруге можно сходить или к другу, на ваш выбор.

друзьям о своем существовании. В случае, когда у вас нет времени на личную встречу, вполне можно обойтись телефоном. С другой стороны, знакомые нашего сима довольно бесцеремонны и после телефонного звонка вполне могут прийти в гости самостоятельно, но в этом случае всегда можно сделать вид, что вас нет дома. Они позвонят в дверь несколько раз и отправятся восвояси, правда, это не скажется позитивно на ваших отношениях. Позже все недоразумения можно исправить дружеской вечеринкой с танцами и игрой в баскетбол на заднем дворе. После того как отношение к вам со стороны знакомого превысит определенный уровень, около портрета с его изображением появится смеющаяся мордочка, и мы можем начинать гордиться по поводу приобретения нового друга. Если этот показатель достигает ста процентов, то рожица меняется на сердечко. Комментарии, я думаю, излишни.

С помощью знакомых можно решать и финансовые проблемы. Допустим, вступить в брак с более обеспеченным симом. Возможно, кого-то это коробит, но для женщины это типичный выход из трудной ситуации. Точно так же могут поступить и с вами, так что надо быть начеку. Неплохо для игры, вы не находите? Внимание к деталям просто потрясающее. При более чем приемлемом уровне реализации ребятам из Maxis удалось впихнуть в игру такое множество деталей и мелочей, что сравнить это на сегодняшний день просто не с чем. Сказано уже достаточно, но не сказано главного.



Показная скромность

Есть один аспект этой игры, о котором просто нельзя не упомянуть. Это ее невероятная физиологичность. Дело в том, что нашим симам свойственно все, буквально все, то же, что и нам, смертным. Они так же нуждаются в туалете с завидной периодичностью и удовлетворяют свою нужду почем зря. Так как ванная комната и все, что в ней расположено, подлежит нашему наблюдению, мы становимся свидетелями самых разнообразных актов самовыражения маленьких, но таких настоящих человечков. Надо сказать, это, безусловно, добавляет реализма. Наверное, в такой игре так и должно быть, но нетрудно смутиться, когда пришедшая к нам в гости девушка неожиданно направляется в сторону WC. Мы уже знаем, чем это закончится. К своей персоне привыкаешь быстро и перестаешь обращать внимание на такие мелочи, но незнакомый человек! Или даже знакомый, но все равно не мы. Несмотря на такую вопиющую бестактность, разработчики все-таки немного смягчили шок от зрелища. Все, что не должно попадать в наше поле зрения, заботливо скрыто эффектом зональной пикселизации. То же происходит в случае приема ванны или душа, то есть в моменты, когда симы вынуждены раздеваться. Кстати, при групповом (обычно парном) заплыве в какой-нибудь ванне с гидромассажем тактичность не оставляет разработчиков. Иными словами, при потрясающем внимании к деталям, в сущности, нам ничего не покажут. Спасибо и на этом. Трудно определиться со своим отношением к такому вторжению в частную жизнь, но все-таки это скорее хорошо, чем плохо, потому что как ни крути, а это прибавляет очков в рейтинг реалистичности. Уверен, многие уже спросили себя: «А как там у них с тем, что идет непосредственно за поцелуями и объятьями»? А никак! Неожиданно выясняется, что вопрос межполовых отношений замалчивается со страшной силой. Разработчики решили, что симам для зачатия ребенка достаточно поцелуев. После наступления определенного момента в отношениях просто предлагается добавить в семью младенца. Откуда вдруг такая скромность, если я по пять раз в день должен наблюдать, как мой питомец справляет свои физиологические нужды почем зря? Не знаю. Подождем патчей и аддонов, возможно, возмущенная общественность добьется своего, и наступит в мире симов мир и гармония. Любопытно будет наблюдать роды в домашних условиях или, допустим, что-нибудь подобное, на что фантазии хватит. Например, далеко не одной чисткой зубов исчерпываются понятия о личной гигиене у нормального современного человека....

Безусловно, это хит. В Maxis знают секрет хорошей игры. Хотя здесь нет и намека на агрессию, членовредительства в различных проявлениях и прочего, игра затягивает неимоверно. Любой может освоить ее за полчаса максимум и получать удовольствие еще очень долго. Тамагочи завоевал весь мир, но это продолжалось недолго. Я думаю, тут дело в однообразии совершаемых действий. Дайте нам тысячу действий, сотню вариантов развития, и мы будем благодарны, по крайней мере, до выхода The Sims 2. Да, ради бога, не забывайте поливать цветы. MG

Господа, позвольте вас поздравить. Полное безрыбье зимне-осеннего сезона на какие-либо мегахиты наконец-то подошло к завершению. И первой игрой, открывающей новый период, по сути новый игровой год, становится долгожданная RPG.

Nox с самого начала времен был весьма ожидаемой игрой. И тому было множество причин. Если не брать во внимание именитость издателя, то в первую очередь в глаза бросались обещания разработчиков «сделать» Diablo. Нас решили также задушить «фантастической детализацией» окружения, обещались сделать ее не хуже, чем в Ultima, а, может, даже лучше. Пророчили динамизм, «которого не знала ни одна ролевая игра», удобный интерфейс, разумеется, прилагался. Под завязку щедро пичкали более чем красивыми скринами, всячески расписывая, что-где изображено.

Еще летом в Сети начали появляться отзывы людей, имевших счастье лицезреть демоверсию Nox для узкого круга посвященных. Господа были в полном восторге. Одни, закатив глаза, кричали: «Это круче Diablo!» Другие в унисон вторили: «Это как Commandos, только лучше!» Гм, специфический винегрет, но — и об этом мы скажем чуть позже — поводов для подобного сумбура довольно много. Можно ситуацию описать так: Westwood в очередной раз преподнесла нам «конфетку», игру, похожую на многие, нами уже виденные, и в тоже время не похожую ни на одну из них. Эффект дежа-вю упорно поселяется в игроке с самого начала игры и не отпускает до финального ролика, но ткнуть пальцем и сказать «это Fallout» так и не получается. Nox уникальна.К сожалению, у любого уникального проекта всегда наряду со сторонниками найдутся ярые противники, поэтому не стоит надеяться, что игру признают все. Фанаты по-прежнему будут ждать своего Diablo II (и я, между прочим, в их числе). Вот только стоит ли лишать себя удовольствия от по-настоящему хорошей игры?

Алексей Кравчун



ПОЧТИ ОН

NOX

Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Westwood
Издатель: Electronic Arts
URL http:\\www.westwood.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
процессор: Pentium II 300
RAM: 32 Мбайт

Предыстория Nox достаточно запутана, но в целом выглядит приблизительно так. Наш мир не единственный, он лишь один из целой цепи миров, многие из который заметно отличаются от «планеты Земля» в нашем с вами понимании. Во многих технический прогресс ушел далеко вперед, и люди живут в экономически развитом обществе. Некоторые из развитых миров даже нашли пути связи с иными мирами, но благоразумно воздерживаются от легализации использования подобных «проходов». В других мирах безраздельно властвует каменный век, люди не успели еще преодолеть барьер между каменным топором и медным зубилом, но эволюция в подобных мирах идет своим чередом: потенциал велик. Но есть миры, где эволюция повернула в не ту степь, направив развитие разумной жизни по стезе магии и колдовства. В этих мирах самый мускулистый отнюдь не значит самый сильный, зачастую случается наоборот: тощий и хилый маг с легкостью способен одержать верх над могучим варваром. Куда способна завести подобная эволюция, лучше спросить у товарища Дарвина, но именно так вершится она в мире под названием Nox. Именно там эволюционная спираль дает



Conjurer — очень заманчивый персонаж для прохождения игры. Попробуйте, и вы не прогадаете. Хотя вроде и маг ничего… И воин не от мачехи родился. В общем — выбирайте!

фантастический изгиб, позволяя сосуществовать одновременно на одной территории не двум и даже не трем разумным расам: тролли, люди, разумные арахниды... много еще кого.

Жизнь в мире идет своим чередом. Вмешаться в «счастливое» ее истечение на этот раз вздумалось волшебнице школы Темной магии Hecubah. Она решила собрать максимум магии из разных уголков Nox и использовать ее для полного подчинения себе этого мира. У нее уже практически все получилось. Маленький просчет допустила она лишь на одном из последних этапов своей волшбы. Случайно приоткрыв окно в соседнее измерение (разумеется, в наш с вами мир), Hecubah перенесла в мир Nox Джека — электрика по профессии, американца по национальности. Тут-то и началось самое интересное. Джек оказывается втянут в длинную череду приключений, в результате которых ему предстоит разобраться во всем происходящем на территории Nox, победить злую волшебницу и вернуться на Землю.

С момента попадания Джека в мир Nox и начинается сама игра. Вернее, игра начинается с генерации персонажа: нам предлагают выбрать класс персонажа — warrior, wizard и conjurer. В чем состоят основные отличия между данными персонажами, мы обсудим чуть позже, а пока скажем, что, во-первых, женских персонажей в игре не предусмотрено (все мужеского пола), а во-вторых, следующее же меню заставляет нас столкнуться нос к носу с товарищем Джеком. После фантастического по красоте (кроме шуток, одно из самых красивых меню, которые мне когда-либо приходилось видеть), выполненного в fantasy-стиле меню кроссовки на босу ногу, потертые джинсы, чуть драная футболка и стрижка «полубокс» выглядят, мягко говоря, шокирующе.

Не дав ровным счетом ничего понастраивать, главного героя (в вышеупомянутом виде) выкидывают в игру. Фэнтезийный пейзаж еще больше подчеркивает непричастность главного героя к миру вокруг. Но беспокоиться особо не о чем: минут через десять-пятнадцать Джек полностью впишется в окружение, облачившись в подобающую его рангу мантию, доспехи, взяв в руки магический меч.

Сразу следует отметить, что начало не одинаково для воина, мага и «коньюрера». Последним двум сразу будет предложено по весьма серьезному для их начального уровня испытанию, а вот воин отделается безболезненной прогулкой в местную столицу. Правда, на его долю еще достанется, так что огорчаться нет смысла. Первым делом этот бедолага (warrior) вынужден вступить в гильдию «Огненных рыцарей», под эгидой которой для него и будет протекать вся дальнейшая игра. Ну а с вступлением в гильдию все дальнейшие события начнут происходить сами собой.



Генерация персонажа. К сожалению, ничего, кроме цвета волос, кожи и одежды, изменить не позволено. Зато превратить Джека в сына негра и китаянки — сколько угодно.

Поначалу, само собой, следует обзавестись оружием, за ним отправляемся в ближайшую лавку. Таковых сыскивается достаточно много: первая попадается еще до пересечения линии городских ворот, но отовариваться в ней настоятельно не рекомендуется по причине высоких цен. В городской черте все несколько дешевле, и тут вполне можно разжиться необходимым «хабаром». Разумеется, для пополнения запасов заплечного мешка необходимо раздобыть хоть какое-то количество денег. В начале игры это можно сделать двумя способами. Способ первый — отправиться выполнять подручные квесты, которыми так и норовят снабдить вас окружающие персонажи, но с начальным уровнем обмундирования это будет не так-то просто. Поэтому настоятельно рекомендуется пошарить по близлежащим домам и покопаться в сундуках и кладовых мирных граждан. Что примечательно, для взлома не нужен никакой специальный навык: любой сундук открывается по первому желанию. В закромах можно отыскать не только кошельки с золотом, но и саму амуницию, пускай и не «первой свежести». Занимаясь мародерством, имейте в виду, что добро имеет свойство обнаруживаться не только в сундучках и шкатулках, на которых высвечивается курсор «открой меня», с не меньшим успехом можно пошарить по бочкам и ящикам, подобной меткой обделенным. Хороший удар посоха способен развалить на мелкие частички практически любой предмет интерьера, скрывающий в себе что-либо интересное для игрока. Когда надлежащая сумма собрана (а базовый капитал должен составлять никак не менее 500 местных у. е.) можно отправляться в торговую лавку.

Практически любой торговец в городе (или любом другом населенном пункте) продублирован, причем имеет смысл сначала пройтись по всем магазинам и выяснить, где цены на интересующий вас товар наиболее приемлемы: стоимость оружия различается хоть и не сильно, но в начале игры сэкономленные 10 золотых — уже хорошо. Не следует также забывать, что то же оружие можно купить и в магической мастерской, только ассортимент там значительно меньше, зато оружие скорее всего обладает какими-либо магическими свойствами, о чем чаще всего упомянуто в названии. Печальным фактом является другое: свойства оружия нигде не упомянуты и разобраться, чем данная железка отличается от другой, во всем на нее положившись, не всегда просто (хотя название обычно достаточно красноречиво указывает на способность данного вида оружия).



Оружие, конечно, это хорошо, но пренебрегать различного рода защитой тоже не следует: забытая в недрах рюкзака накидка (из самой простой ткани) в ближайшем жарком бою может стоить главному герою жизни.

Поэтому экипировку подбираем с особым тщанием, а новоприобретенную усовершенствованную тут же надеваем на тело (это сэкономит многие бутылочки целебного бальзама). Благо усовершенствовать есть что, спецодежда юного «Огненного рыцаря» весьма разнообразна. Особое внимание следует уделять различным уникальным вещицам, начиная от самого простого стального меча, одолженного у умирающего воина (ничем не отличается по внешнему виду от простого стального клинка, но бьет на порядок больнее), до посоха начальника стражи и тому подобных «побрякушек». Такие раритеты чаще всего добываются в схватках с опасными противниками, а потому особенно ценны.

Не следует забывать, что ни одна кольчуга не вечна, ни один меч не способен рубить врага в мелкое крошево до скончания веков (игры). И это наглядно демонстрируется в меню оружия в нижнем левом углу экрана и в «инвентори», где изображение оружия окрашивается в различные цвета в зависимости от того, в каком в данный момент состоянии данный экземпляр вооружения находится. Полностью темный фон означает отличное состояние, различные оттенки желтого — чуть хуже и, наконец, красный — полный финиш, оружие долго не протянет. Разумеется, плохое оружие заметно теряет в силе наносимого удара, а в случае продолжения безжалостной эксплуатации может и вовсе выйти из строя (попросту исчезнет в самый неподходящий момент). За этим нужно тщательно следить: если простой железный меч сломать в пылу боя совсем не жалко (мало ли таких вокруг валяется, подобрал новый и пошел дальше), то расставаться с каким-либо из волшебных элитных предметов совсем не хочется (то же относится и к броне со щитами). Такие вещи на момент "изнашивания" рекомендуется положить на самое дно рюкзака до лучших времен, когда вы окажетесь в оружейной мастерской, где за оговоренную плату вам его — предмет — полностью восстановят.

Что интересно, магические мантии и посохи в магической мастерской можно вылечить с тем же успехом, что и простое оружие в оружейне. Не следует также забывать, что, отправляясь на любое задание, желательно иметь с собой как минимум двойную смену «белья» и средств уничтожения: обойтись одним в большинстве случаев будет довольно проблематично (рассыпется в прах где-нибудь на середине задания, и придется экипироваться чем попало, подобранным на поле боя). Ну и последнее, для чего можно использовать оружие, — это его продавать. Нагрузился на поле боя как следует (пока strength позволяет) и отправился в местную лавку выбивать из торгашей звонкую монету. На первых порах игры подобный метод обогащения весьма полезен, в дальнейшем же становится менее актуален.



О гадах и гадостях

Поговорив об оружии, перейдем непосредственно к объектам его — оружия — приложения. К оппонентам. Как уже было сказано ранее, мир Nox населяют самые различные существа, далеко не все из них настроены враждебно, но в большинстве своем нечеловеческие расы относятся к вам либо нейтрально, либо с нескрываемой ненавистью. Лягушки и крысы, например, нейтральны, а вот с милой зверушкой под названием арчин (urchin) далеко не всегда бывает просто разобраться, особенно, когда арчины нападают числом много и с разных сторон. Тролли еще более опасны. Гигантские скорпионы больно жалят хвостами и довольно долго убиваются, а яд, растекающийся по венам Джека, вполне способен привести к летальному исходу, если не найдено противоядие (зеленые пузырьки). Со скелетами очень сложно бороться до момента уничтожения их вожака и изымания у последнего Mighty Bronze Long Sword, который крушит бестий с двух-трех ударов.



Бой со всеми тяжкими, магия тринадцатой ступени способна кого угодно свести в могилу. Главный персонаж — не исключение.



Персонаж-спаситель Джека. На протяжении игры периодически появляется и снабжает интересными заданиями.

Ну а когда дело дойдет до разборок с магами и их приспешниками, тут и вовсе в пору кричать «караул», потому как встреча с ними — работа не для воина, а скорее для мага. Бегают они с безумной скоростью, и поймать их весьма сложно, хотя умирают при умелом попадании мечом достаточно быстро.

В связи с началом разговора о магах и скорости, с которой они передвигаются, следует непременно упомянуть о магических способностях любого персонажа. Ну то, что маги и «конъюреры» умеют колдовать, — это само собой, но и простой warrior с набором опыта приобретает все новые и новые магические способности, заносимые в книгу заклятий. Конечно, возможности воина не идут ни в какое сравнение с умениями двух других классов, но тем не менее...

Обойтись без некоторых из заклятий довольно сложно. Если сомнительную способность тайком пробираться мимо стана врага (интересная задумка, но реально практически не работает: короткий срок действия и долгая регенерация делают свое дело) можно заложить на последние страницы талмуда заклятий, то тот же «усиленный удар» (первая спецспособность) используется до самого конца игры. В борьбе с быстро бегающими магами совершенно незаменим "гарпун", при помощи которого удается цеплять незадачливых врагов и подтаскивать их к себе вплотную. Хотя существуют и другие виды магии, способные «оглушать» ворожеев, но «гарпун» наиболее эффективен: связка «гарпун+усиленный удар» здорово облегчает жизнь в целом слабенькому на магическом поприще воину. Можно, конечно, использовать дистанционное оружие, но сюрикены заканчиваются очень быстро, дорого стоят и редко попадаются на поле боя, так что будущее за умелым владением «гарпуном». Ну, и еще одно преимущество warrior'а перед

магом — отсутствие необходимости постоянно пополнять запасы маны: способности сами восстанавливаются, каждая с различной скоростью. О чем еще не было сказано, так это об оригинальной системе зрения главного героя. Помните line of sight из Commandos? В Nox то же самое, с той лишь оговоркой, что действует не столь эффективно, как в тактическом симуляторе. Выглядит, безусловно, красиво и здорово портит жизнь в различных хитрых подземельях (на карте враги, к сожалению, не обозначаются), но прятаться с учетом «конуса» от врагов довольно затруднительно. Почему? А разве мы еще не упоминали? Дело в том, что Nox, как и обещали разработчики, очень «шустрая» RPG. Действие происходит на порядок быстрее, чем в том же BG, при этом никакого TB, только Real Time. Управляться со всем на такой бешеной скорости поначалу довольно сложно, но со временем учишься делать все быстро, и дела стремительно идут на поправку. Однако мышку придется чистить часто, чуть ли не чаще, чем в каком-нибудь FPS (кроме шуток).



Обратите внимание на красные опции меню экипировки персонажа: эти предметы нужно «лечить» в срочном порядке. В противном случае они попросту рассыплются в пыль.

Остальные

От бедняги воина, обреченного всю игру промаяться с железом в руке, перейдем к wizard и conjurer. Первый — это довольно классический маг, который набирает экспу, как и воин, убивая врагов, и по достижении определенного уровня автоматически переходит на следующий. Заклинания вычитываются из книг и свитков, находимых на поле боя или купленных за кровные в лавке торговца-мага. Заклятья можно комбинировать, но это как раз тот случай, когда лучше во всем разобраться самому: такой изюм лучше вкушать самостоятельно (только когда вы увидите ЭТО, вы по-настоящему поймете, что такое Nox на самом деле). Conjurer очень похож на мага, ему тоже необходима мана для успешной волшбы, и ману он пополняет либо из склянок, собранных на поле боя, или в лавке, или путем контакта с магическими кристаллами, изредка встречающимися по всему миру Nox. Вот только магия conjurer не столько атакующая или защитная, сколько направлена на оперирование предметами. Это изюм номер два в игре, поэтому разбирайтесь сами, но для затравки скажу, что одно из самых простых заклятий первого уровня способно подчинить практически любого врага главному герою и заставить его выполнять различные задания. Можно отправить «подопечного» на охоту, можно заставить его охранять Джека, а можно и просто заставить его самоуничтожиться. «Песня», да и только!

Об остальном

Настало время поговорить о развитии игрового сюжета. Westwood пошла здесь довольно шатким путем, решив создать практически полностью линейный сюжет, но довольно сильно различающийся для трех классов игроков. Так что Fallout'а не получилось, да и на BG тоже не тянет, скорее Nox походит на игру жанра adventure: череда миссий и заданий, которые выдают по факту выполненного предыдущего. Но не все так плохо. Во-первых, сюжет так лихо завернут, что скучно не будет до самого конца игры (она, к слову сказать, разбита на несколько глав). Да и различные мини-квесты здорово разнообразят игровой процесс: их можно выполнять или забыть об их существовании, но пользу они приносят несомненную (то меч магический вручат, то доспех какой подкинут). Приплюсуйте сюда попадающиеся местами «развилки» сюжета, ведущие, правда, в одно и то же место, но разными путями, и вы получите очень неплохой, хотя и совершенно линейный сюжет.

Подстать сюжету склеены и диалоги: простые, достаточно короткие, а ваши ответы сводятся к банальному Yes, No, GoodBye (действительно полный перечень реплик главного героя), но с сюжетом сочетается идеально, так что недоумения и недовольства не вызывает, а это дорогого стоит.

Однако камень в огород все же предвидится: путешествовать придется одному. Партии не будет. Вот так вот! На отдельных миссиях вам будут помогать воины из королевской гвардии, маги и простые местные жители, воин даже может за небольшую сумма нанять себе в помощники волка (у уличного торговца). Но управлять ими нельзя, они полностью самостоятельны. Всех сопартников довольно быстро убивают, и вы снова остаетесь в гордом одиночестве. Но, может, это и к лучшему? При той скорости, с которой происходит действие в игре, управляться с несколькими персонажами было бы попросту невозможно. Отдельные, особо скучающие по компании личности могут смело выбирать в качестве персонажа Conjurer и наслаждаться обществом арахнид, арчинов и прочей честной компании, очаровывая их заклятьями.



О ней

Напоследок осталось самое сладкое — графика Nox. Тут все очень хитро. С одной стороны, ничего нового и сверхреволюционного. Вид «сверху-сбоку» с некоторым тяготением к виду «сверху». Но подобной любви к деталям не доводилось видеть уже довольно давно, если вообще доводилось. Обещания разработчиков сделать мир Nox столь же интерактивным, как миры Ultima, практически сбылись. Ну почти! Действительно, практически все, что вы видите на экране, можно подвигать, а при случае расколошматить мечом или кулаком. Из бочек разливается вода, а если рядом горит огонь, то вода его тушит, причем только те участки, на которые попала. Сам огонь способен здорово обжечь Джека, а предметами интерьера (шкафы, бочки, ящики) можно умело баррикадировать двери, загораживая проход многочисленному врагу. А монстры — это же чудо, а не противники! Движения на пятерку с плюсом: без резких разворотов (кадров анимации разработчики явно не жалели), да и цветность при достаточной мощности машины дает себя знать.

Звук и музыка? Хороши. Очень хороши. Почти идеальны. Музыка записана отдельно для каждого локейшна и вполне соответствует окружению. А звук просто приятный: никакого раздражения, одно сплошное удовольствие. А как еще прикажете хвалить звук, его ведь к скринам не пришьешь?

Ну и, разумеется, заключение. В лице Nox мы получили замечательную игру. Почти RPG, но еще не Adventure. Во многом схожая с классикой жанра, игра остается самобытной и по-своему уникальной. А главное, интересной, по-настоящему интересной. К сожалению, нам еще не удалось протестировать Nox на просторах мировой Сети, а ведь разработчики делали большую ставку именно на сетевой режим. Но в битве Diablo–Nox победа вряд ли останется за последней, хотя это просто обязано быть интересным, просто не может не быть. Поговаривают, что народ рубится не на жизнь, а на смерть. Может, Nox действительно того стоит. Но в первую очередь — пройти single от начала и до конца за каждого из персонажей. Полностью обоюдоострая игра. Рекомендуется всем для удовольствия, истинным ценителям — для полного счастья. MG

Half-Life Counter Strike

Ударом на удар

Виктор Крюгер



Только узрев истоки, можно повернуть реку вспять.

Именитый строитель Каракумского канала.





DOOM говорить не будем. Сначала был Quake. Был первый, а потом всесокрушающий второй. Затем где-то что-то прорвалось, и на нас свалилась Unreal. Возникло великое противостояние — каждый хвалил свое, полемика перерастала в спор, спор — в потасовку, потасовка — в крупномасштабные военные действия, и тут, тихенько так, некая Valve анонсировала загадочную такую игрушку — Half-Life. Пока неумные били друг друга мышками и клавиатурами, умные Half-Life инсталлировали, поиграли чуток и обалдели. Растащили неумных, потыкали их в мониторы, на которых царило полураспадное действо... Ну, в общем, далее понятно — Half-Life естественно и бесповоротно «без шуму и пыли» стала самой продаваемой игрой всех времен и народов.

Ах, какой там был сингл... Ну не будем вспоминать о хорошем, продолжим наш исторический экскурс. Народ потихоньку остыл и стал играть кто во что горазд — кто в Q2, кто в Unreal. И так они прижились в наших компьютерах, что даже названия изменили на более русскоязычные — «Кваку» (или «Кудваку») и «Анрыл» (или «Урыл»). Производители сих замечательных (не поймаешь, не поймаешь!..) игр напыжились неимоверно и, выждав положенное время, разродились кто Q3 («Кутрикой»?..), кто UT (...). Страсти снова пошли в накал, мышки с клавиатурами горестно завздыхали в предвкушении будущих сражений, и тут, как всегда, тихо-мирно атомным взрывом шарахнула еще одна сингловая игрушка со знакомым логотипом — Half-Life: Opposing Force. И чуть раньше, или чуть позже (я что вам, летописец, что-ли?..) на сайтах, посвященных Half-Life, появилась новая и очень занимательная информация: началось свободное бета-тестирование (для всех желающих!) нового мода — Counter Strike. И, конечно, сам упомянутый мод, выложенный для свободного скачивания. «Халява!» — радостно воскликнули приобщенные к мировой Сети. И скачали. И начали играть...

Глава первая. Эмоциональная

Ура!!! Это моя тихая и вежливая эмоция. Слез счастья вам просто не видно. Я получил то, что ждал всю жизнь. Ждал, когда играл в Wolfenstein, ждал, когда через много лет спасал рядового Райана,



И вот так будет со всяким, кто покусится! Ничего парню не помогло — ни ящики, ни бронежилет. Бомба в штанах — это очень серьезно.

Ой, я тут колечко потерял, меня мама ругать будет! Ну ничего, сейчас придет сержант — вместе поищем. Может быть, чего и найдем.

в Mortir, ждал, когда резался в Delta Force, в SpecOps и прочие Rainbow Six. Ждал, когда мне в руки действительно дадут НАСТОЯЩЕЕ оружие, а не плююшийся зеленью девайс. И позволят мне с этим настоящим оружием сразиться с НАСТОЯЩИМИ людьми.

Ну ведь действительно, с самого сопливого детства, когда мы бегали по двору с ножками от стульев или с тому подобными изделиями местной и неместной игрушечной промышленности, никому ведь и в голову не приходило обозвать свой верный пулемет какой-нибудь БеФеГой или пульсовой винтовкой. И вот, похоже, до разработчиков наконец дошло. Вспомнили детство золотое?

Они это сделали!

Тяжелая работа террориста заключается либо в удерживании заложников, либо в терактах (бомбы, etc). Не менее, а то и более тяжелая работа спецназа — этих заложников освобождать или предотвращать теракты. Вот этим мы с вами (если, вы, конечно, соблазнитесь) и будем заниматься.

Игра, напомню, командная. Можно играть за любую команду, у каждой своя работа и соответственно своя техника выживания. Бегать, прыгать и скакать, конечно, придется (враг не дремлет!), но главное вовсе не в этом. Главное — выполнить задачу.

Главное — четкое взаимодействие, слаженная работа всех членов команды.

Главное — прикрыть друга и не подставиться. Главное — думать!

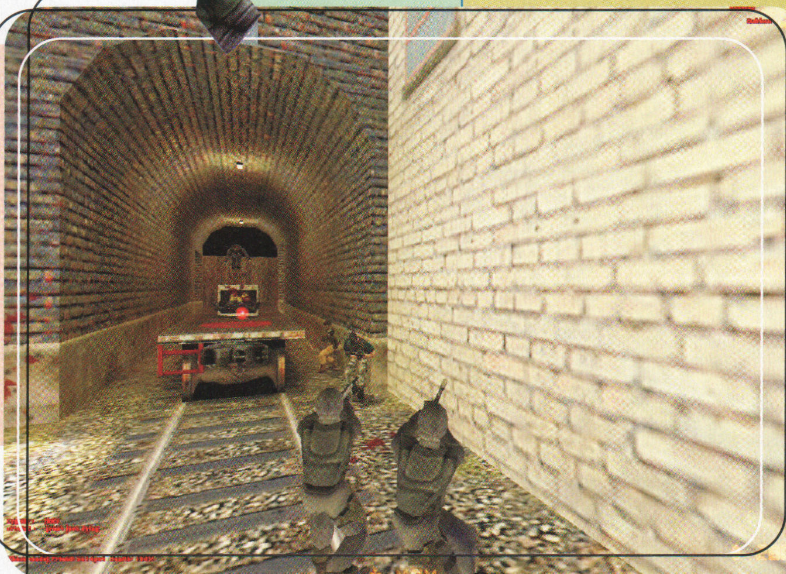


Глава вторая. Главный вопрос: что делать-то?

Работать. Вот так и никак не иначе. Не мочить, не колбасить, не шинковать и не набирать фраги. Игра (буду так называть, за рамки мода эта штука запросто перепрыгивает) очень жизненная. Командная. Команд может быть всего две.

Есть такие нехорошие — террористы. И есть хорошие — антитеррористические группы, спецназ. Вот об этом и игра.

Можно быть террористом или наоборот. Цели игры точно, как в реале — либо выполнять задачи плохих парней, либо соответственно хороших.

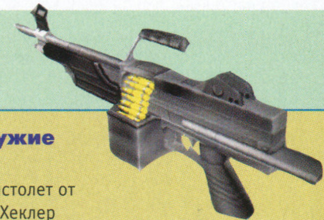


Два спецназовца по определению круче, чем два террориста. Почему, спросите вы? А потому, что в играх и фильмах добро обязательно побеждает зло.

Глава третья. В которой говорится, как собственно это самое делать

Правильное питание, вот что обеспечивает победу в бою (бабушка генерала МакАртура)!

Итак, главное, что вам нужно для игры в Counter-Strike, это, конечно, приличный компьютер. Забудьте о минимале, заявленном в мануале (ой, стихи поперли...). Celeron — вот минимум для счастья. На первом «пне» (233/64), конечно, тоже идет, но как-то так омерзительно идет. В общем, для тренировки еще куда ни шло, а вот для работы — полный отстой, проверено. Еще нужна сеть. Можно глобальную, можно совсем маленькую. Нужен оригинальный диск Half-Life. Нужен патч, апгрейдящий игру до последней версии. И собственно сама инсталляшка Counter Strike. Или, конечно, можно в клуб сходить, там уже все отстроили, как надо.



Дополнительное оружие

Для спецназов:

H&K USP .45 Tactical. Легкий пистолет от известной немецкой компании «Хеклер и Кох». Снабжен глушителем, хорошо бьет на короткой дистанции, да и вдаль тоже по-доброму, главное — попасть в нужное место (что проблематично). Впрочем, пробивающая способность все-таки относительно низкая. И обидно низкая скорострельность (в игре). Режима альтернативного огня не имеет. Зато имеет обойму на 12 патронов и стоимость $500. Родится спецназ с тремя обоймами, максимальное количество (если вы захотите прикупить) — 48 патронов.

Рекомендации: как только появится возможность, замените его на что-нибудь более подходящее и не покупайте его никогда.

Для террористов:

Glock 18 Select Fire. Европейский вариант окончательно американизировавшейся Beretta. Легкий пистолет, наполовину сделанный из специального пластика. Стоимость — $400. Основной огневой режим слабоват. В альтернативном стреляет очередями с отсечкой по три патрона. Мало никому не покажется. При рождении террориста — 4 обоймы, максимальное количество — 120 патронов.

Рекомендации: побольше обойм и только очередью.

Если вам этих двух представителей дополнительного оружия недостаточно, можно прикупить себе еще. Вот только эти придется выбросить.

Desert Eagle .50AE. Штурмовой пистолет высокой мощности. Стоимость $650. Обойма на 7 патронов, максимальное количество — 35. Скорость перезарядки средняя.

Ну что сказать? Здоровенная штуковина. Гитлерюгенду (это не фамилия) бы понравилась. Стрелять приятно, но недолго.

Рекомендации: не стоит оно этого...

SIG P228. Немецкий штурмовой пистолет от старинной оружейной фирмы «Зауэр». Стоимость — $600. Обойма на 13 патронов, максимальное количество — 52.

Отличное оружие. Несмотря на низкую скорость перезарядки, емкая обойма делает SIG P228 лучшим дополнительным оружием в игре.

Рекомендации: маст хэв.

Глава четвертая. Установочная и настроечная (самая скучная по определению)

Устанавливаем HL. Патчим. Запускаем инсталляшку CS (я так Counter-Strike называть буду, насчет HL, думаю, тоже все догадались) и обрушиваем все, что желает установиться, в директорию, где HL. Потом просто, как обычно, запускаем HL. Ескейпим всякие заставки и выбираем в первом попавшемся на глаза

Основное оружие

Вот это то, к чему необходимо стремиться. Без primary в нынешнем тяжелом мире не то что нормально работать, частенько и выжить не удается.
Основное оружие в игре четырех типов — дробовики, автоматы, винтовки и пулемет.

Дробовики (они же шотганы).
Benneli M3 Super90. Стоимость — $1700. Боевое помповое ружье 12 калибра. Боевые патроны снабжены стальной картечью. Ручная перезарядка после каждого выстрела. Соответственно относительно низкая скорострельность.
Магазинная коробка на 8 патронов. Максимальное количество — 48.
Замечательное оружие... для охраны банков и тому подобных заведений. Сносит с первого выстрела (максимум со второго, коли броня...), если противник вздумал у вас в носу поковыряться. Высокий радиус разлета картечи, поэтому в дальнем бою неэффективно.
Рекомендации: хорошо на уровнях с большим количеством коридоров и ограниченных помещений. Высокая эффективность поражений при стрельбе через решетки. Необходимо перезаряжать каждую свободную секунду, потому как, если патроны закончатся, запихивание новых в дробовик долгое и мучительное.
Benneli XM1014. Боевое автоматическое ружье 12 калибра. Стоимость — $3000. Магазинная коробка на 8 патронов. Максимальное количество — 48.
Настоящий дробовой автомат. Лебединая песня коридорного боя.
Остальные характеристики полностью аналогичны предыдущей модели.
Рекомендации: если денег мало — не стоит озадачиваться, если много — альтернативы XM1014 нет. Не забывайте перезаряжать и следите за общим расходом патронов — в силу понятных причин он поболе, чем у M3 Super90.



Неожиданная встреча. Я бежал вниз, он мчался вверх. Мы посмотрели друг на друга и поняли, что это неспроста. Может быть, это начало большой и крепкой дружбы?

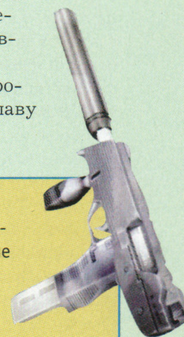
меню «Custom game» (дополнительная игра). Затем в следующем списке кликаем на «Counter-Strike...» и ласково жмем на иконочку «Activate» (активировать). Здесь говорим «Done», и готово, мы уже наполовину в CS.

Далее в опции. Мод, как я уже предупреждал, игрушка вполне самостоятельная, поэтому все управление, видео- и аудиорежимы настраиваем по-новой.

В настройках клавиатуры назначаем клавиши «Buy...», «Buy Equipment...», «Buy Primary...» и «Buy Secondary...» поближе к пальцам и хорошенько их запоминаем. Остальное на любителя.

Лезем в настройки игрока, обзываем себя нехорошим словом, огорчаемся, что скин только один (бэта все же), выбираем себе опознавательный значок и его цвет. Лицо, так сказать. И, забыв на время о сетях, кликаем на иконку, символизирующую LAN-соединение. Гордо активируем сервер и бежим изучать уровни.

Внимание! Информация жизненно важная! Уровни, на которых вы собираетесь играть, необходимо знать, как свои пять пальцев! Чтобы вашим будущим боевым товарищам не пришлось из-за вас краснеть, причем не маковым цветом, но кровью. Уровней всего пятнадцать, и весьма полезно будет заранее выяснить, где расположены заложники (люди в белых халатах и дешевых галстуках) и где чего террористы собираются взрывать. Бегать на некоторых уровнях лучше спецназом, а на остальных — террористом. Почему? См. главу седьмую.



Автоматы и пистолет-пулеметы

H&K MP5-Navy. Стоимость — $1500. Армейский автомат для войсковых спецподразделений. Пули полые, расплющиваются при ударе. Невысокая пробивная способность, но большая степень повреждений, если на противнике нет или мало брони. Впрочем, при скорострельности этой штуки про полые пульки можно забыть и отвести душу в длинных очередях. Главное — выдерживать необходимую дистанцию (среднюю). Средняя скорость перезарядки.
Магазинная коробка на 30 патронов, максимум — 120.
Рекомендации: автомат и автомат... Стрейфишься, прыгаешь и стреляешь. Достойно, средне и дешево. А лучше вообще не использовать.





Steyr Tactical. Стоимость — $1250. Армейский пистолет-пулемет для диверсионных операций. В реале ценится за повышенную скорострельность (большую, чем у аналогичных Scorpion, Uzi и Ingram) и долгоживущий глушитель. Пули полые, гильзы снабжены пороховым зарядом пониженной мощности. Короткий ствол делает это оружие полностью непригодным для стрельбы на длинные и средние дистанции. Но глушитель! Штука очень милая, неожиданная и крайне неприятная для противника. Магазинная коробка на 30 патронов, максимум — 120.
Рекомендации: использовать только на больших картах, где можно хорошо покуражиться над противником. Все ждут гопу с пулеметами, а вы тихенько, шажочками, на карачечках, в затылочек... Данный аппарат требует весьма длительного освоения, хотя попробовать стоит непременно. Вдруг вы в душе боевой пловец?..
FN P90. Стоимость — $2250. Мелкокалиберный полицейский автомат. Как и любое полицейское оружие, снабжен цельнометаллическими пулями с закругленной головкой. Пробивная способность невысокая, что с лихвой окупается другой замечательной особенностью — как и заряд картечи, закругленная пуля обладает останавливающими способностями. Попросту говоря, сбивает с ног, не позволяя вести ответный огонь. В игре наименее близкая к оригиналу реализация — с ног не сбивает, зато пробивает хорошо. Магазинная коробка на 50 патронов, максимум — 150. Высочайшая скорострельность. Прицельной дальности никакой, ну то есть действительно никакой. Очень низкая скорость перезарядки.
Рекомендации: использовать на открытых пространствах по толпе. И бежать оттуда, если кого не добили. Правда, при этом требуется, чтобы толпа была очень сильно занята, причем отнюдь не вами.

Глава пятая. В которой выясняется, что сегодня «за так» и прыщ не вскочит

Не игрушечным оружием сыт (по горло) сегодняшний геймер. Нету в сегодняшнем геймере правильного стимула. Так подумали разработчики и в этой самой Counter Strike стимул сделали-таки. И какой стимул!

Денежки. Да, они самые. Без них хоть ложись и застреливайся, пока есть чем, а с ними, с ними хорошо, с ними и повоевать можно!

Да, да, игрушка полностью выдержана в духе свободного рынка: хорошо поработал — получи зеленых рубликов, плохо — хрен тебе с редькой, облажался — штрафецкого на бочку! Оружие, боеприпасы, амуницию — все нужно покупать на свои, в прямом смысле — кровные.



Все на самом деле просто. Мы приходим в мир CS в чем мать родила — в штурмовом комбинезоне, с пистолетом и ножом бундесвера. На остальную лафу придется зарабатывать. Запоминать, сколько за что дают и сколько за что отбирают (это у человека с ружжом-то!) совершенно необязательно. Только место в журнале зря тратить и мозги вам забивать. Все логично до безобразия — чем ценнее твой поступок для команды, тем больше денежек упадет... в угол монитора. Пожалуй, стоит запомнить только самое важное — если за первую проигранную операцию с вас снимут по $1400, то за каждое следующее поражение будут плюсовать еще по $500. Это, так сказать, для стимула...

Впрочем, все суммы, если вам это все же интересно, указаны в HTML-файлике Cs_help, что в папке Manuals, которая, в свою очередь, в папке Cstrike, ее, я уверен, вы и сами найдете.

Когда вы в разведке на картах, где заложники, заработать деньги можно только путем транспортировки заложников в место эвакуации. Отвели — получили денежку, купили пушечку покруче, дальше изучаем. На уровнях, где надо взрывать, — бегаем террористами из этих самых соображений.

Снайперские винтовки

Steyr Scout. Стоимость — $2750. Легкая винтовка для соревнований и обучения стрельбе. Применяется в полицейских спецоперациях в городских условиях. Низкая пробивная мощность при высокой точности попадания на коротких (для снайпера) дистанциях. Магазин на 30 патронов, максимум — 120.

Рекомендации: и думать забудьте, тут вам не город, тут вам игра! В голову стрелять тут не позволяют!

Arctic Warfare Magnum. Стоимость — $4750. Полицейская модель армейской винтовки среднего калибра. Селекторная оптика (на выбор — 8x или 16x). Замечательная пробивная мощность — достаточно одного попадания в корпус, есть броня или нет. Пробивает стенки и ящики. Абсолютно бесполезна в ближнем бою из-за жутко низкой скорострельности. Не забывайте, снайперы в реале на работу парами ходят. Один целится, другой ассистирует и прикрывает в случае чего. В обойме 10 патронов, максимум — 30.

Рекомендации: отличная штука. Мечта кемпера (хорошего кемпера), который все равно долго не проживет, если друзья не прикроют.

H&K G3/SG-1. Элитная полуавтоматическая снайперская винтовка. Стоимость — $5000. Лучшая винтовка для снайпера в CS. Тяжелая, замедляет передвижение по уровням, хотя снайперу оно не очень-то и надо... Селекторная оптика (на выбор — 8x или 16x). Магазин на 20 патронов, максимум — 120.

Рекомендации: маст хэв, однозначно!

И, наконец, **пулемет.**

FN M249 Para. Стоимость — $5750. Легкий армейский пулемет. «Младший брат» более тяжелого американского M60. Короб с лентой вмещает 50 патронов, максимум — 200. Это он только называется «легкий». Штука здоровенная и тяжеленная. Бег с пулеметом существенно не такой, как со всем остальным оружием — медленный и (о, баги!) бесшумный. Дырявит эта мясорубка все, во что попадет (тела, броню, стены) в терку для овощей (больших овощей!). Ленты хватает надолго, а их, если деньги есть, аж 4. Целиться, правда, неудобно, хотя что из танка целиться... Лучшее оружие террориста.

Рекомендации: в ситуации с заложниками спецназу без пулемета лучше. А если террористы что взорвать пытаются, тогда очень даже наоборот. При отходе с заложниками можно производить превентивное простреливание потенциальных нычек. Брони побольше и крошить! Если кончились патроны в ленте, бросать на фиг и делать ноги или клеить ласты — перезаряжается эта штука ну о-очень долго.



Пуля — дура, стрелок — молодец, а убежать от выстрела в спину еще никому не удавалось. Не выйдет и у этого товарища — видите, он прямо-таки падать начал.

Автоматические винтовки

AK-47. Родной и любимый автомат Калашникова. Стоимость — $2500. По классификации НАТО — штурмовая автоматическая винтовка. Устаревшая в никуда (и в реале, и в виртуале), но все еще охотно производимая третьими странами. Доступна, естественно, только террористам. Отсутствуют пламегаситель и компенсатор, в результате чего стреляет громко, ярко и дергается, как живая. В магазинной коробке 30 патронов, максимум — 120.

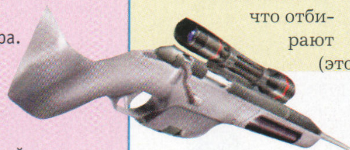
Рекомендации: поюзать для души, выбросить и забыть. Уже давно АКМ и «Вал» придумали...

Colt M4A1 Carbine. Стоимость — $2950. Легкий карабин, снабженный оптикой низкой кратности. Пожалуй, лучшая из штурмовых винтовок в CS. Автоматический огонь в режиме зума, это вам не фунт изюма (опять стихи, что ж такое...). Доступна только для спецназа. Позволяет легко (при некоторой тренировке) вести огонь в движении с применением оптики. Пули конические, цельнометаллические, в результате — высокая пробивная способность. В магазинной коробке 30 патронов, максимум — 120.

Рекомендации: маст хэв.

Sig SG-552 Commando. Стоимость — $3500. Штурмовая винтовка бундесвера. Достойное оружие, практический аналог американской M16. Убойная сила у этой игрушки просто потрясает. Магазинная коробка на 30 патронов. Альтернативный режим — оптика низкой кратности (побольше, чем у M4A1). Скорость перезарядки: медленная.

Рекомендации: замечательная альтернатива снайперской винтовке. Такой же маст хэв, как и предыдущая модель, кому что больше нравится.



Глава шестая. Советы всякие и разные

В CS много нововведений. И все они логичные и достаточно жизненные. Поэтому тактика боя практически ничем не отличается от тактики реальных спецопераций. Разведка, уточнение деталей, захват. Разведку мы проводим дома, в спокойной обстановке, чтобы точно знать — где и когда надо поворачивать, где гад противный может затаиться и откуда он же прийти может. Главное в CS — слаженное взаимодействие всех членов вашей команды. Это можно наработать только упорными тренировками, я тут вам ничем не помогу. Четко распределите роли, и все у вас получится. Со временем... Тогда же со всей командой можно будет приступить ко второй и третьей фазам операции.



Очень приятное новшество — теперь можно стрелять через стены! Не из всего, только из тяжелого оружия, но как это приятно и успокаивающе!

И никогда не забывайте, что, кроме основного оружия, у вас есть еще и дополнительное. Иногда стоит, вместо того, чтобы долго и нудно перезаряжать, просто выбросить ваш пулемет и переключиться на правильный пистолет. Значительно быстрее выйдет, а пулемет потом подобрать можно.

Террористам очень хорошо прятаться среди заложников и гнусно хихикать. Хорошо также таскать их за собой по всему уровню.



Спецназы, почаще оглядывайтесь на заложников! Они парни тормозные и любят останавливаться где ни попадя. Убивать их за это не стоит (в прямом смысле).



Глава последняя. Из которой становится понятно, что пулемет дороже пистолета

Каждое оружие, каждый патрон (эти, правда, пачками), каждый бронедевайс (жилеты и шлемы) стоит соответствующую сумму денег. Чему соответствующую? Крутизне оружия, чему же еще...

Чем замечательнее ружбайка, тем больше на него финансовые затраты. Правда, оно того стоит.

Первую миссию вам всем, обеим то есть командам, придется поработать самыми слабенькими пушками и довольно неплохими ножичками (пуля дура...). Потом как кому повезет. Заработаете — прикупите что посолиднее, проиграете — тут уж извиняйте. Самый главный по команде (Team Leader) владеет еще всякими взрывными устройствами, но с этим, думаю, вы и сами разберетесь.



Оружие это вообще тема отдельная, на нем просто необходимо остановиться и выучить ТТД (тактико-технические данные, если кто не знает).

Итак, оружие в игре бывает двух типов. Основное (это которое Primary) и дополнительное (это соответственно Secondary). Наконец-то игровые персонажи перестали носить на себе весь арсенал форта Беннинг и лихо выдергивать из ничего что-то! На войне, как на войне — одна пушка в руках, вторая на поясе.

Изучать будем от обратного, от второстепенного. Именно с ним мы начинаем нашу игру, точнее, с двумя его разными представителями, для разных представителей команд.

Аммуниция в ассортименте

Kevlar Vest. Стоимость — $600. Тяжелый бронежилет. Штука довольно бесполезная — одним выстрелом из легкого оружия в вас все равно стрелять никто не будет, а от тяжелого жилет защищает, как промокашка от лома. Правда, хорошо снижает процент повреждения от гранат.

Kevlar vest and Helmet. Стоимость — $1000. Бронежилет с капюшоном. Ну со шлемом то есть. Полезнее, чем предыдущий девайс, пульки от головы отскакивают, но тоже многого от него не ждите.

Concussion Grenades. Стоимость — $200. Светошумовая граната. Ну, от шума толку мало, звуковые карты у нас у всех что надо, но световая вспышка — неприятность вполне конкретная. Ослепляет на достаточно большой промежуток времени — 3–5 секунд вполне достаточно для того, чтобы добить.

HE Grenade. Стоимость — $300. Наступательная осколочная граната. Маст хэв!

Defuse Kit. Стоимость — $200. Комплект для разминирования. Сокращает время вдвое. Штука полезная.

NV Goggles. Стоимость — $1250. Прибор ночного видения. На фиг не нужен, если по-честному.





Вместо заключения

Когда вы все освоили, можно и сыграть. В меню Multiplayer есть несколько видов соединения, выбирайте на вкус — все наглядно и просто. Удачи вам в бою! MG





Радостный кошмар

Томминокер Лангольерович

Stephen King's F13

Разработчик: Blue Byte
Издатель: Interplay

http://www.interplay.com

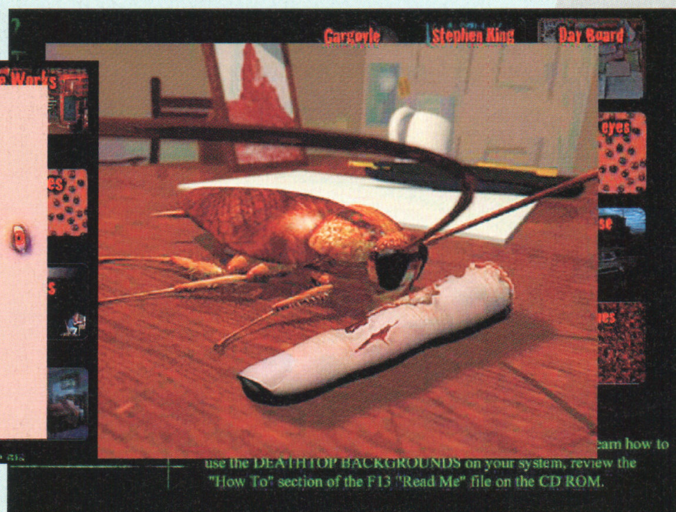
Об игре Stephen King's F13 вы слышали наверняка. Во-первых, информация о проекте всплывала неоднократно на страницах нашего журнала, пускай лишь в сводках новостей, во-вторых, игра постоянно обсуждалась в различных форумах на самых разнообразных сайтах «Мировой сети». Но до самого момента выхода Stephen King's F13 в свет известно о ней было до обидного мало. Конечно, то, что куратором проекта является сам многострадальный автор, было известно с самого начала, но вот роль великого автора мистических произведений в работе над F13 оставалась во многом загадкой. Уже ближе к официальному релизу игры просочилась информация, что никакая Stephen King's F13 не игра, а какой-то жалкий набор скринсейверов под «форточки». Фанаты автора, разумеется, тут же заголосили, противники ехидно заулыбались. Получился небольшой скандал, но релиз расставил все по своим местам, и сейчас мы с вами можем с уверенностью сказать: «Stephen King's F13 больше, чем набор простых скринсейверов, но несколько меньше, чем одна полноценная игра, почти набор простеньких мини-игр, но все же не до конца». Поэтому предлагаем разобраться во всем досконально и выяснить наконец, что же представляет собой предлагаемая игра. Но сначала скажем несколько слов об авторе (имеется в виду Стивен Кинг, а не программисты).

У Кинга очень интересная судьба как у человека и как у автора. Он родился в 1947 году, в 27 лет закончил университет в Ороно штата Мэн (именно там разворачивается действие многих его произведений) по специальности преподаватель английского языка в учебных заведениях. К сожалению, а может быть, и к счастью, устроиться работать по специальности Стивену не удалось, и он нанялся на работу в местную прачечную, а в свободное от работы время писал. Поначалу это были лишь небольшие рассказы. Кинг не пытался их опубликовать, но уже к концу года им написано первое крупное произведение, которое и открывает карьеру автора как писателя.

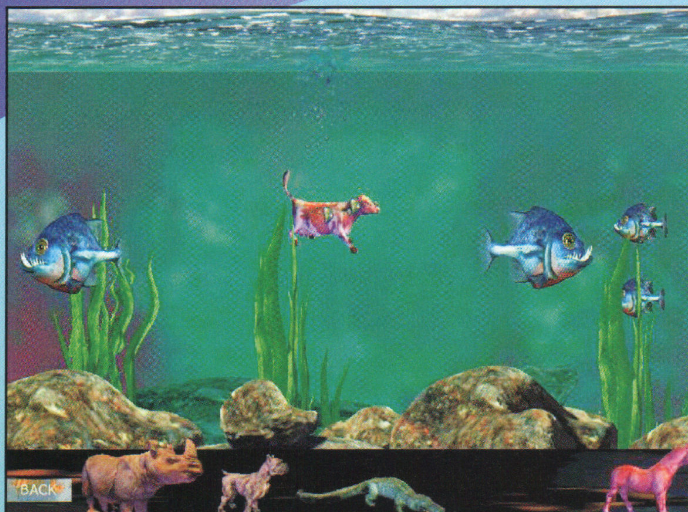
Роман «Кэрри» был на редкость удачным, и его по сей день многие считают лучшим в творчестве автора. Через год выходит очень схожее произведение «Воспламеняющая взглядом», а потом все продолжается, как по накатанному: каждый год выходит как минимум одно объемное произведение, популярность Кинга растет с фантастической скоростью, и он живет уже исключительно за счет продаж своих книг. И так продолжается и по день нынешний: «Кладбище домашних животных», «Куджо», «Томминокеры», «Кристина»,



Легендарные глазки из рассказа. «Скринсейвер вашей мечты» перед вами. И вообще, представляете, какое впечатление оставалось бы, если бы эти глаза открывались, к примеру, на задней стенке монитора?



Вот такой он, заветный таракашечка. Любуйтесь, наслаждайтесь, трепещите, а потом положите его на свой Рабочий стол. Он там будет лежать и радовать глаз, мечтая его откусить.



Коровушка идет ко дну. Ей осталось недолго. Вернее, совсем недолго. Сейчас доплывет до дна... Хотя, с другой стороны, может, и не доплывет: уж больно много желающих ее поесть.

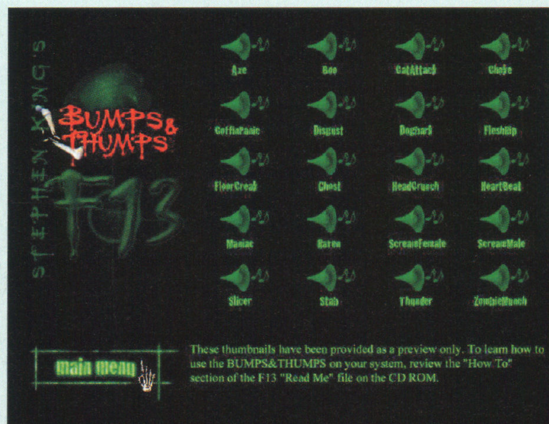
«Сияние», «Мертвая зона» и многие другие книги (именно многие, потому что перечисленные — лишь малая толика от всего написанного Стивеном за годы его творчества). А сколько блестящих рассказов вышло из-под его пера? Чего стоит только «Корпорация бросайте курить».

По произведениям Кинга снят ряд фильмов, некоторые из которых оказались далеко не так плохи, как могло показаться поначалу. Что интересно, во всех фильмах Кинг снимался сам, но лишь в маленьких, незначительных ролях (помнится, у Эльдара Рязанова имеется похожая слабость). Но, освоив стезю кинематографа, писатель не остановился на достигнутом: теперь его именем озаглавлена и компьютерная игра, издаваемая Interplay.

Пришла пора разобраться, удалась ли Stephen King's F13 настолько, насколько удались произведения самого автора. Но обо всем по порядку. После инсталляции и запуска игры, в процессе которых ничего необычного не происходит, мы попадаем в главное меню игры, состоящее из ряда опций. По ним-то мы с вами и будем перемещаться с остановкой в наиболее интересных местах. Итак, пункт номер один...

Screen Savers. То, из-за чего так пугались многие, и то, что в итоге оказалось лишь незначительной частью всей Stephen King's F13. Набор скринсейверов. Любой из них можно в любой момент по желанию перенести на собственный десктоп. Выполнены скринсейверы просто восхитительно, все анимированы, а главное, что каждый оригинален. Все заставки созданы по мотивам произведений автора или просто в стиле horror, что, безусловно, делает их весьма ценными для поклонников творчества автора и для любителя ужасов. Еще раз повторимся: все скринсейверы анимированы и озвучены, так что наслаждение можно получать сразу несколькими центрами удовольствия от различных внешних раздражителей. Сами же скринсейверы выглядят следующим образом.

Murder&Mayhem — классический «дом с привидениями», одно горящее окно и темный силуэт в квадрате света. Под завязку возле силуэта появляется еще один с могучим тесаком в длани: рука зловеще



поднимается, затем опускается, и все начинается сначала, если не принимать во внимание замогильного стона, доносящегося из динамиков. Таинственный и очень красивый скринсейвер.

The Works — скринсейвер «по мотивам» произведений автора. Старинная библиотека с множеством деревянных полок, на которых мирно дремлют книги Стивена Кинга. В определенный момент то одна, то другая из них спрыгивает с полки и появляется перед пользователем на переднем плане, внизу дается краткий комментарий к произведению и его содержание, после чего процедура повторяется уже с другой книжкой. Простенько так и со вкусом. Рассчитано в основном на поклонников, но ведь и вся игра преимущественно для них, так что «просто замечательный скринсейвер для...».

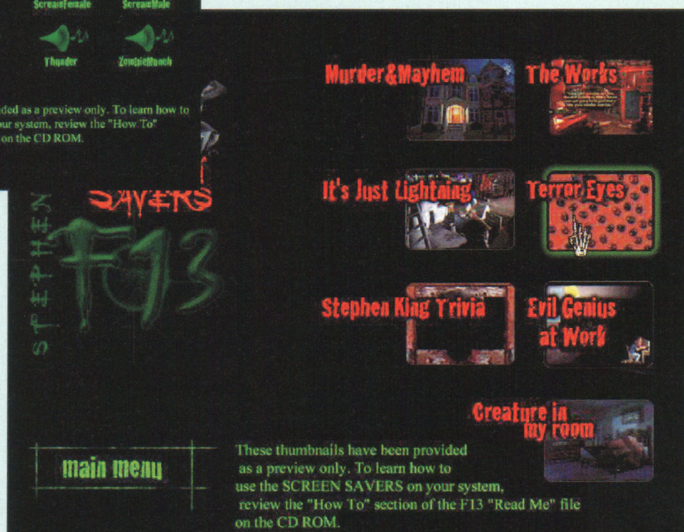
It's Just Lighting — единственная узкая полоска света вначале, освещающая лысину одинокого персонажа, который стоит где-то за пределами экрана, сменяется яркой вспышкой, открывающей вид на радостного игрушечного клоуна, словно Тарзан летящего с гарпуном наперевес прямиком к макушке бедняги за экраном. К сожалению, самой развязки не демонстрируется, но жуткий хохот из колонок не оставляет никаких сомнений.

Terror Eyes — вот это уже знакомо многим, а не только поклонникам, прочитавшим все произведения автора вдоль и поперек. Рассказ «Чужими глазами» знаком значительному числу читателей. Главный герой Артур заполучил после экспедиции на Юпитер инфекцию, которая разрешилась глазами на поверхности ладоней. Глаза *смотрели*. Разумеется, Артура это сильно раздражало, а глаза не мудрствуя лукаво начали брать контроль над сознанием главного героя и творить под его видом различные непристойности. Немало бед натворили «глаза Артура», пока последний не решился на отчаянный шаг — не сунул руки в камин. Пожил Артур с протезами, а потом глаза проклюнулись у него на груди; на этом рассказ, собственно, и завершается. А скринсейвер как раз и показывает эти самые глаза, проступающие сквозь живую плоть. Выглядит, следует заметить, замечательно, жалко только, что глаза не моргают, а лишь исчезают и появляются на новом месте. Но все равно, просто здорово! Объемные такие глазки, вдумчивые, смотрят на тебя с экрана (кажется, сейчас у самого такие же народятся), а потом отпускает, и начинаешь радоваться. Все-таки великая вещь — воображение.

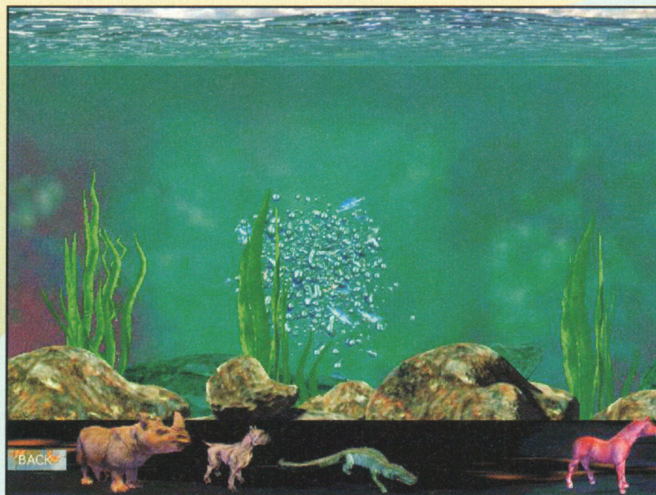
Stephen King Trivia — еще один мощнейший скринсейвер. Прямо-таки подарок для начинающего книголюба — ценителя товарища Кинга. В этом сейве наглядно и доходчиво даются ответы на многочисленные интересные вопросы, касающиеся жизни и творчества автора: какая была первая книга Стивена, когда и где он родился, в каких фильмах снимался — и на многие другие. Просто здорово, что теперь не надо лезть ни в какой справочник: достаточно просто запустить этот выдающийся скринсейвер и дождаться появления ответа на интересующий вас вопрос.

Evil Genius at Work — очень милая, на наш взгляд, заставка. В нижнем правом углу восседает не кто-нибудь, а сам господин Кинг, только несколько в рисованном варианте, и строчит что-то на старенькой клавиатуре, изредка поворачиваясь к пользователю и злорадно улыбаясь ему, а то и подмигивая с едкой ухмылочкой. А на основном экране в этот момент проскальзывают фрагменты его произведений, как старых, так и новых. Ностальгия — великая вещь, а Evil Genius at Work способен пробудить ее — ностальгию — в любом завсегдатае произведений Стивена. Дешево и сердито.

Creature in my Room — ну разве название не говорит само за себя? Если нет, то поясним. Creature



in my Room — замечательная страшилка для поклонников жанра ужасов. Представьте себе: ночь, спальня, вы лежите под теплым одеялом (в нашем случае лежит герой скринсейвера), и неожиданно на вас сверху пикирует эдакая страхолюдина в виде мини-гоблина о двух крылах и... да ничего дальше не показано, видимо, разработчики решили пощадить нашу психику, но звук подобрали как нельзя лучше, а по тому, что происходит за кадром, и так понятно. Картинка очень красивая, поэтому иметь такой скринсейвер на своем Рабочем столе — весьма заманчивая перспектива. Между прочим, это один из лучших скринсейверов из числа представленных в Stephen King's F13.



А это все, что осталось от несчастной Буренки.

Все скринсейверы остались позади, а вы боялись. Нет, Stephen King's F13 — это вам не набор глупых заставок. В первую очередь это набор очень качественных заставок, но самое главное — и это во-вторых — в игре есть еще много весьма соблазнительных моментов, о которых мы расскажем чуть ниже. Итак, второй пункт главного меню игры.

Bumps&Thumps — на этом пункте мы с вами задерживаться долго не станем, а лишь скажем, что здесь собрана весьма неплохая коллекция звуковых файлов, которые легко можно использовать для замены оригинальных звуков Windows, после чего ваш компьютер не только будет бурно реагировать на каждый вызов меню, но и разразится гомерическим хохотом после запуска, а на прощание спросит что-нибудь вроде «are you ready to die?». Разумеется ready, какие вопросы, Стивен? Замечательная коллекция, жаль только, что не слишком большая.

Переходим к следующему пункту меню.

Deathtop Backgrounds — на этом пункте мы задержимся чуть подольше, потому что картинки от Стивена Кинга — это вам не просто так, а очень даже красиво и познавательно. Особенно, повторимся, для фанатов. Десять картинок ждут не дождутся вас в этой опции. Десять очень красивых картинок на соответствующую тематику.

Gargoyle — разумеется, на бэкграунде изображена гаргулья. Симпатичная такая, почти полностью черная, только глаза сверкают в темноте да виднеются за спиной огромные крылья. Фон замечателен еще и тем, что весь достаточно однотонный (черный), что позволяет легко совместить его со значками на вашем Рабочем столе, попросту заменив фон «подписи к значку» на черный. Раз, и все готово: вы счастливый обладатель замечательной гаргульи. Что особенно приятно, даже люди, которым Кинг не по душе, могут вполне поместить Gargoyle на свой Рабочий стол: никаких логотипов, фамилий автора и тому подобной атрибутики культа на рисунке нет. Это просто красивая картинка.

Stephen King — ну а этот бэкграунд исключительно для поклонников, и какой! Большая стилизованная под готику надпись с фамилией и именем автора. Мягкие переходы цветов, красивые тени и общая мрачная атмосфера. Приятно взглянуть, да и только.





Day Board — опять же название сообщает о сути, но без разъяснения понятно будет далеко не всем. Итак, это просто «рабочая доска» Стивена, где он оставляет записки самому себе, сообщения, телефоны и, само собой, делает пометки о своих будущих произведениях. В некотором смысле очень познавательный бэкграунд для тех, кто не погнушается вчитываться в мелкие надписи на стилизованных бумажках и кусочках газеты. Но одно отрицать нельзя: Day Board — очень красивый бэкграунд.

Big Roach — вот и он, родимый. «Наш выбор» среди бэкграундов, кукорач из кукорачей — всемирный таракан, шедевр совместного творчества рук художника и компьютерных возможностей. Во-первых, смотри его на скринах, а во-вторых, выглядит вся эта лепота следующим образом. Товарищ таракан рыжий обыкновенный трогательно поглощает отрубленный палец некоего господина, чем, кажется, остается весьма доволен. Нарисовано все в довольно ярких тонах, от чего пейзаж выглядит еще более удручающим. Но ведь шедевры всегда отличаются некоторой экстравагантностью. Это вам не лирика — это вам Стивен Кинг.

F13 Logo — логотип Stephen King's F13. Еще одна красивая стилизованная надпись. Зеленые оттенки кладбища и сюрреалистический фон — разве не это нужно настоящему поклоннику horror-жанра.

Terror Eyes — про них мы уже говорили, поэтому будем краткими. Те же самые глазки из рассказа «Чужими глазами», только в статике. Главное, удобно подбирается фон надписей и ничего заметно не будет. Рекомендуется всем, чтобы не скучали, очень красивая картинка.

Clown — все-таки симпатичные ребята эти клоуны. Только вот из какого же рассказа они к нам прибежали? К сожалению, в редакции так никто и не раскололся. Видимо, нет у нас настоящих поклонников Кинга, кто бы читал все или хотя бы большинство его произведений. Но не признать, что это стильно, рука не поднялась ни у кого. Ставьте и наслаждайтесь.

Hearse — просто еще один наикрасивейший бэкграунд для широкой публики. Черный «кадиллак» на фоне темного дома, темных деревьев и темной-претемной улицы. Фантастически красивый и чуть менее фантастично подгоняемый под цвет фона надписи.

Graveyard — «на кладбище ветер свищет...» Гм. Оно самое. Кладбище. Очередная красивая прорисовка в сочетании со вскрытыми усыпальницами — рецепт лекарства от плохого настроения. Детализация на уровне. На очень высоком уровне, масса приятных ощущений и, к сожалению, неудобный подгон «цвета надписи» по причине различной яркости в различных уголках картинки.

Roaches — «...таракан, таракан, таракашечка, жидконогая козявочка-букашечка...» Определенно, Корней Иванович был абсолютно прав: тараканы на Рабочем столе — это то, что многие из нас не-



Замечательное развлечение для настоящего джентльмена. Мы не ходим «на медведя с двумями стволами», мы ходим на тараканов с молотком и газетой.

дополучали от этой жизни. Особенно если все они — трупики и выложены стройными рядами, как на подбор. Откуда взялись эти насекомыши, вы узнаете чуть позже, а пока сделаем маленькое заявление: «Тараканы от Стивена Кинга есть круто и forever». Так и зарубите это себе на носу. Особо рекомендуется тем, у кого сии милые твари — тараканы — не являются постоянными обитателями кухни-унд-сортира, что может несколько затмить восхищение от разглядывания замечательного бэкграунда. Всем обделенным — в обязательном порядке.

Вот такая вот песня. Если вы, о приверженцы страны мистических грез и растерзанных пешеходов, еще не поняли, то уже вышеперечисленного вполне хватит, чтобы азербайджанец, торгующий на базаре солнечной хурмой, сказал «вах!» и стремительно побежал обзаводиться игрой Stephen King's F13. Но, если вам все еще мало, если вы жаждете (а ведь вы жаждете, не так ли?), то получайте еще. Их есть у Стивена Кинга.

Fun House — это игры. Ведь мы с вами в настоящем игровом журнале, а не в клубе дизайнеров и проектировщиков «Московского лесозаготовочного». Поэтому мы будем играть и получать от процесса истинное наслаждение. Поехали по порядку.

No Swimming — любителям аквариума посвящается. Забудьте, товарищи аквариумисты, о своих цихлидах, гуппи, меченосцах и прочих барбусах: перед вами гроза амазонских прерий — пираньи. Если нам не изменяет коллективная память (а она нам не изменяет, ибо не с кем), то в жизни это очень милые и даже в чем-то симпатичные рыбки с красненькими брюшками и пятнышками по «ватерлинии». Вот только на воле милашки предаются раздору и кутежу, держа в страхе и ужасе все амазонские просторы. И редкий носорог доплывет до середины... гм, да... Амазонки. Но уверяем вас, буйная фантазия авторов игры (а может быть, и самого отца отечественного horror) сделала из этих в целом безобидных представителей ихтиофауны настоящих монстров, вурдалаков подводного мира.

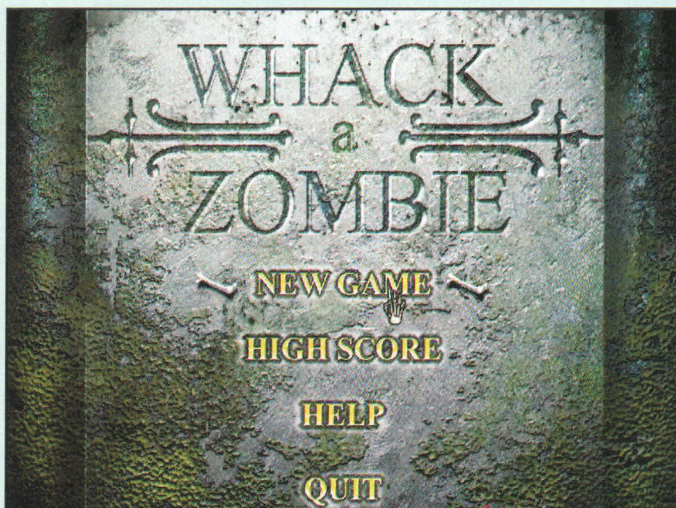
Аквариум неописуемо красив. Это вам не «рыбки-форточки» из одноименного скринсейвера. Фантастическая по красоте вода, нежно колышущаяся на поверхности и ласково перебирающая листья водных растений (не путать с водорослями) у дна. И злобные в своей красоте пираньи, зубы которых далеко выступают за пределы ротовой полости, так и снуют по территории подводного царства в надежде чем-нибудь поживиться. И будет непростительной глупостью, непростительной ошибкой не заполнить их ненасытные утробы. Да и корм, как нельзя кстати, под рукой. Под грубо отрубленной дланью всегда найдется десяток-другой бульдогов, лошадей, буренок, крокодилов и даже носорогов. Если рыбешки регулярно не будут получать заветного лакомства, то они станут нервными и будут биться о «лобовое» стекло аквариума (трещинки, кстати, жутко красивые), чем могут расстроить недоумевающего обывателя. Успокойтесь, рыбки попросту голодны. Поэтому поступаем так: недрогнувшей дланью (а такая конечность вряд ли вообще умеет дрожать) цепко хватаем из нижней части экрана очень красиво анимированных зверушек (уже перечислявшихся выше) и кидаем в лучезарную водную глубину. Бульдога — за челюсть, корову — за хвост, носорога — за загривок, крокодила, разумеется, за хвост, а лошадь, перед тем как бросать, придется тщательно стреножить. Вихрь из пузырьков, и вот в толще воды уже кружатся лишь жалкие останки того, что совсем недавно было живым организмом. Красиво? Безусловно! Жестоко? А вы как думали?! Это же Stephen King's F13!

Bug Splat — помните, мы вам говорили, что трупики кукарач на бэкграунде — это не просто так. Эта игра — ответ на вопрос, откуда они взялись. Опять же игра, скорее, для тех, кто не обременен обществом этих милых домашних животных в реальности, ибо они и в жизни уже намахались газетами, пытаясь избавиться от их назойливого присутствия. Но даже они способны почерпнуть для себя много нового. Например, что тараканов можно лупцевать не только газетой — объемной такой красивой газетой со всеми надписями, как положено (3D StudioMAX — великая вещь), но и молотком. Тараканы, знаете ли, очень не любят столярно-слесарные инструменты и разбегаются по всем углам. Игра разбита на практически неограниченное число раундов, в каждом из которых число тараканов заметно возрастает, но за них можно получить и большее количество очков. Средства уничтожения сменяются по мере прохождения: газета, мухобойка, молоток. Но наиболее эффективным нам видится газета: ею можно махать с наибольшей скоростью. И вот вам еще один совет в этой восхитительной по своей расслабляющей способности игре: бейте в первую очередь не тараканов, а их коконы (по-научному — оотеки). Из них они появляются в немалом количестве, а справиться с уже вылупившимися экземплярами довольно затруднительно из-за их обилия. Выбив напрочь все оотеки, можно выиграть раунд за несколько секунд (игра идет на время, если вы еще не поняли). Поверьте, играть можно часами, не отрываясь, а потом пойти чистить мышку — это вам не Quake, здесь пробег вашего хвостатого друга составит несколько больше одного километра в час. Приятной охоты!

Whack a Zombie — и завершает коллекцию мини-игр из серии Stephen King's F13 жутко интересная борьба с обитателями могил. Игра здорово расслабляет серое вещество, нагружая уставший от отдыха спинной мозг. Девять могил, из которых прут скелеты, кидающиеся костями, приведения и прочая нежить. И всего один вы, с лопатой наперевес, норовящий загнать тварей обратно на тот свет. Приложишь скелетика по маковке — он, глядишь, и угомонится. И так из уровня в уровень — лепота! Но уж если скелет или кто другой похуже умудрится засандалить в вас черепушкой или другой своей составляющей, то ваши жизненные силы стремительно начнут убывать, поэтому старайтесь не допускать подобных оказий, и место в таблице рекордов вам обеспечено. Игра для веселого досуга, красивая и завлекательная.

Ну и последнее, про что хочется рассказать, так это про Everything's Eventual. Это рассказ Стивена Кинга, написанный специально для игры. Почитатели, ловите момент! Другого такого шанса не будет. В печать этот рассказ, видимо, никогда не поступит, и получить его будет можно, только приобретя коробки с игрой Stephen King's F13.

Вот такие вот пироги. Здорово, весело, многочисленно, да и вообще то, что нужно настоящему геймеру. Просто класс! Еще раз повторимся, ловите момент, товарищи, а то чего доброго еще потянет в какую-нибудь QIII играть, а при наличии такой игры, как Stephen King's F13, — это будет непростительной ошибкой. MG



Приветствия!

Наступают тяжелые времена — весна. Я ее не люблю, причем сильно. Она так сильно претендует на то, чтобы быть веселым временем года, что подавляющая часть народонаселения на это дело ведется и послушно радуется сама не зная чему. С одной стороны, это, конечно, хорошо, но с другой...

Будьте так любезны, обратите ваш горящий взор на содержимое «Обоймы». Что мы видим? Гонки... Еще раз гонки... И еще раз... Очень много гонок. Думаете, эта такая первоапрельская шутка? Да ничего подобного, просто по совершенно неизвестным причинам (вот мне господин Гомолог из-за плеча подсказывает, что причины как раз известны — типа сейчас наступает какой-то там сезон или его начало или конец — в общем, ерунда какая-то) разработчики решили выпустить в свет все свои запасы гонок, которые у них накопились еще с 1812 года. И выпустили. Причем так как гонки на автомобилях способны несколько утомить даже самого фанатичного игрока, приходится делать компьютерные состязания на самых что ни на есть неожиданных аппаратах. Вот, например, гонки по болотам на каких-то коробках с велосипедными колесами. Думаете, бред души сумасшедших разработчиков? А вот и нет, есть такое дело — то ли в Ирландии, то ли во Флориде... В общем, сплошная быль и радость.

А вообще, мне тут предложили изменить «Обойму». Например, сделать треугольные страницы. И прилагать к каждой статье по пакетику с чаем. А? Как считаете, стоит учинять подобное или пока обойдемся? Придумать можно много чего... И по весне мысля у всех просто бурлит.

В общем, не унывайте и катайтесь на всем, что ездит, кроме троллейбусов — от них током бьет. Удачи вам всяческой и успехов.

Искренне Ваш,

Данила Матвеев.

ОБОЙМА




FINISH


Starter Town


Start New City




Load City


Preferences


Real City Terrain


Wall Street
TERMINAL
News
New market















Victor Crueger

SWAMP BUGGY RACING

Болотные баги



Бывают Игры и игры. Первые — класс, чума и полная корзинка ядерных грибов. Такие, как девчонки, от которых башню сносит, за которыми идешь и обмираешь. Вторые, ну что ж, есть и вторые. Это еще не все. Среди этих вторых есть специально отведенный класс. Нет, я не о классе для труднообучаемых... Это такие **игры, которые для себя**. То есть не для нас (себя, любимого), а для кого-то (себя, любимого еще больше).

Паспорт

Swamp Buggy Racing

Жанр: аркадные гонки
Разработчик: WizardWorks
Издатель: Daylight
URL http://www.wizardworks.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Наверное, нет смысла лишний раз напоминать, что игры бывают разные. Не тот у меня характер. Возьму и напомню. Игры, дорогие геймеры, бывают разными.

Ну вот есть в Америке такие гонки — Болотные Багги. Это не шутка юмора, это действительно так. Им там ведь всем хочется в равные условия. Ну нет у них такой шикарной трассы, как в Монако, чтоб там на «Формулах» рассекать туда-сюда. А есть у них, скажем, болото. И еще у них есть там всякие, скажем, кулики. Развлечений при таких условиях жизни, сами понимаете, маловато. Перемещайся целый день по болоту и отстреливай на суп куликов. Пешкодралом они, американцы, не любят куликов отстреливать, они себе построили машины. Ну не такие машины, которые в Монако, а такие... такие... кривые... Багги, короче. Только болотные. И стали мотаться на них по болоту и, ясное дело, отстреливать куликов на суп. Но сколько ж можно-то? Каждый божий день кулики и кулики... Надоело, знаете ли. От тоски и застоя крови в районе сами знаете чего непоседливые американцы настолько осатанели, что решили решить (каламбурчик!) проблему радикально. И решили-таки.

«А почему бы нам не устроить гонки на своих багги на своих же болотах?!» — пришла в светлую голову осатаневшего от тоски и застоя американца ясная и свежая, как слеза ребенка Достоевского, мысль.

«Да, действительно?! — подхватили остальные осатаневшие от тоски и застоя американцы. — Давайте устроим!»

И устроили.

Понастроили трасс (целых две, что, согласитесь, для болотного края не так уж и мало) и стали

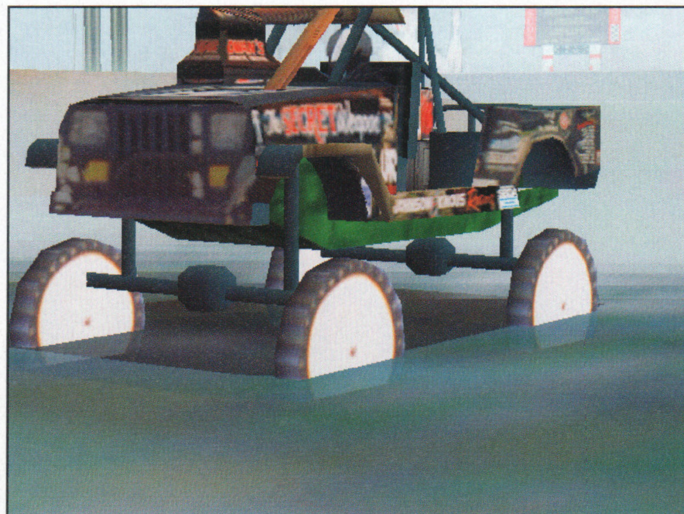
Выбираем гонку (их две), выбираем трассу (их две) и, конечно, собственно машину (Ура! Прогресс! Их четыре!...).

гоняться. Стали собираться большими группами, трескать хот-доги гигатоннами, заедать любимым супом из куликов, продавать футболки с надписями и пить (вымарано противорекламной цензурой)... колу. В общем, в болотный край пришел шоу-бизнес. И соответственно денежки. Все стало, как у больших гоночных бизнесменов. Ассоциация любителей Болотных Багги, ассоциация профессионалов Болотных Багги, профсоюз продавцов хот-догов на соревнованиях Болотных Багги и т. п. У них даже королева своя есть. Королева Болотных Багги. Звучит, черт возьми! Выбирают ее всем миром — до, после и во время гонок. Поливают, как принято, шампанским и фотографируют на память. В общем, все у них хорошо.

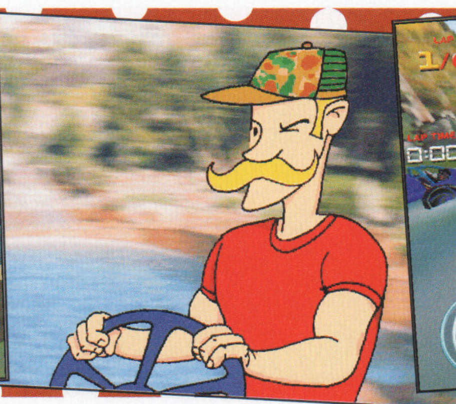
Хорошо, да не совсем. Задумались американские болотные гонщики, задумались болельщики, чего же им не хватает для полного счастья. И поняли — игры у них нет! У всех порядочных гоночных ассоциаций есть, а у болотной нету. Непорядок!

Весь баггийный (ох, тяжело это...) мир вздохнул тяжко, собрал шоу-бизнесные денежки и делегировал представителей к разработчикам. Делегаты залезли в Internet (а вы что думали, у них с этим плохо? У них с этим хорошо! У них даже сайт свой есть!) и выбрали себе разработчика. Это оказалась скромная и многообещающая компания WizardWorks.

Далее, как мне представляется, произошла следующая знаменательная встреча. Пришли, значица, болотники к игроделам и говорят: «Нам бы игрушку про болотные багги».

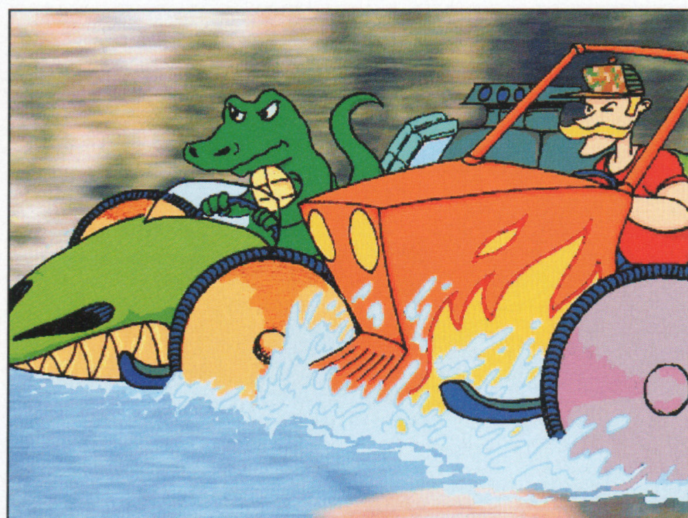








«Баги? Как вам не стыдно нас в таком?.. Ах, БАГГИ! Ясненько-ясненько. Нет, не можем. Сожалеем, но не можем. Ну то есть мы бы конечно... Но, сами понимаете, мы как раз сейчас страшно заняты. Лимониум на носу или как там его... Мы сейчас игрушку для одной ассоциации лепи... созидаем то есть. Ну, вы, конечно, слышали!»



Великое противостояние человека и логотипа. Кстати, по-видимому, на «родном» лого Swamp Rally все же изображена игуана. Но тоже зеленая и с желтым пузом. Не разгляделисссс...



Королева бала, то есть багги. Замечательные представительницы рода человеческого произрастают на здоровом питании супа из куликов. Катей зовут, между прочим.





«Слышали-то мы слышали, только мы тоже АССОЦИАЦИЯ. У нас и справочка имеется, вот, извольте взглянуть».



«Ага, действительно справочка... Ну и что?»

«Как это что? У всех ассоциаций уже есть свои игрушки, а у нас нету. У ралли есть, у "Формулы" есть, у любителей охоты и рыбалки есть, даже у любителей татуировок есть своя "Растатуй твою в 3D"... И у нас будет».

«А денежки у вас есть?»

«Есть конечно, шоу-бизнес, елки! А хотите по бартеру супчик из куликов, тридцать тонн?»

«Супчик... эээ... давайте обсудим детали... Вам какую игрушку?»

«Ну что бы... эта... с мипмэппингом чтобы».

«Поняли, текстурок побольше?»

«Побольше, побольше, и чтоб погодные условия и упакуйте хорошо...»

В общем, все у них заладилось. И вскоре безо всяких опозданий, что само по себе примечательно, в белый свет, как в копеечку, вылетела игра с концептуальным названием Swamp Buggy Racing. Поехали?

Ставим диск, инсталлируем невеликое количество мегабайт (максимум 100) и выходим из инсталляшки, ни в коем случае не убирая галочки из «показать Readme». Себе дороже убирать — в игрушке весьма нетривиальная раскладка клавиатуры. Одних Gear'ов там понапихано штук шесть. Ну, может, так надо, неизвестно какие там у них в багги кнопки. Заучили раскладку так, чтобы клавиатура от зубов отскакивала, и вперед, можно лончить игрушку. Заставки всякие, красота логотипная, это мы эскарпируем с легким сердцем и напряженно просматриваем вступительный мультик. Сие творение весьма примечательно. Дело в том, что логотипом ассоциации болотных баггистов (говорю же, тяжело это...) является крокодил. Откуда у них во Флориде крокодилы, не уточняется. Должно быть, есть. А если даже и нет, так все лучше,

Физика

игры привычная — действительно привычная, без всяких скидок на болотные условия. Ездим, как по асфальту, только стараемся не выезжать из воды на сушу.



Ах, какая у меня замечательная, летающая багги. Пусть сделана она из свалившейся на просторы родных флоридских болот отработанной ракетной ступени, а может, из старой пожарной машины, но ездит ведь!



Вот так вот. Неверной дорогой идете, товарищи! Курс неправильный, елы-палы! Путь, трасса, хайвей, все неправильное. Игра такая.

чем кулик-то... Так вот, взяли доблестные разработчики, да и устроили мультипликационные гонки логотипа (крокодила то бишь) с человеком. Логотип проиграл...

Посмотрели? Теперь можно и поиграть. Выбираем гонку (их две), выбираем трассу (их две) и, конечно, собственно машину (Ура! Прогресс! Их четыре!...). Дальше смотрим чумовой (без понтов, правда, чумовой) ролик, созданный на игровом движке, и жмем на <Enter>, чтобы встрять в это болото. Ну и катаемся, что еще...

Тут, правда, вылезла подлая сущность разработчиков. Движок (как бы это помягче) меняется. Из чумового становится препендеечным или даже, не побоюсь этого слова, синтепоновым. Все площает прямо у нас на глазах. И все такое становится плохенькое и ненастоящее. Текстурки кривенькие, водичка квадратненькая, головки у гонщиков сплющенные в сплошной профиль без всякого анфаса и тому подобное злодейство. Трассы кольцевые, одна маленькая, вторая побольше. Деревья растут на берегах очень ностальгические (Дюк Нукем форева!): все елки и все крестообразные — из перпендикулярных плоскостей. Такая вычурная причудливость... И все это со страшной силой жрет ресурсы. Неизвестно как, но жрет. При таких минимальных требованиях, как у этой игрули, можно было бы ездить по ананасовому полю на геликоптерах-шагоходах и стрелять из тридцати видов оружия, одновременно умело действуя штыком, прикладом и магазинной коробкой.

Задумались американские болотные гонщики, чего же им не хватает для полного счастья. И поняли — игры у них нет!

Физика игры привычная — действительно привычная, без всяких скидок на болотные условия. Ездим, как по асфальту, только стараемся не выезжать из воды на сушу, там происходит казус — скорость падает, и все более ловкие «дети компьютера» улетают вперед на полной скорости, что при общей длине трассы сразу вышибает вас из потенциального лидерства.



Попытки поездить по трибунам и подавить спрайтовое зрительское сообщество успеха не имели по причине отсутствия проезда на зрительские трибуны. Помните задники в Quake 2? Ну вот, такая же байда. Видит око, да бампер неймет...

Камера сзади, или, если вы напряглись и выучили все четыре изгиба трассы, можно шикануть и переключиться в вид «из глаз». Если выучить изгибы не сподобились, лучше не экспериментировать — видно только воду впереди и обходящих противников, а берегов не видно. Когда вы продули (ну с кем не бывает), движок сразу исправляется и начинает снова показывать замечательные ролики.

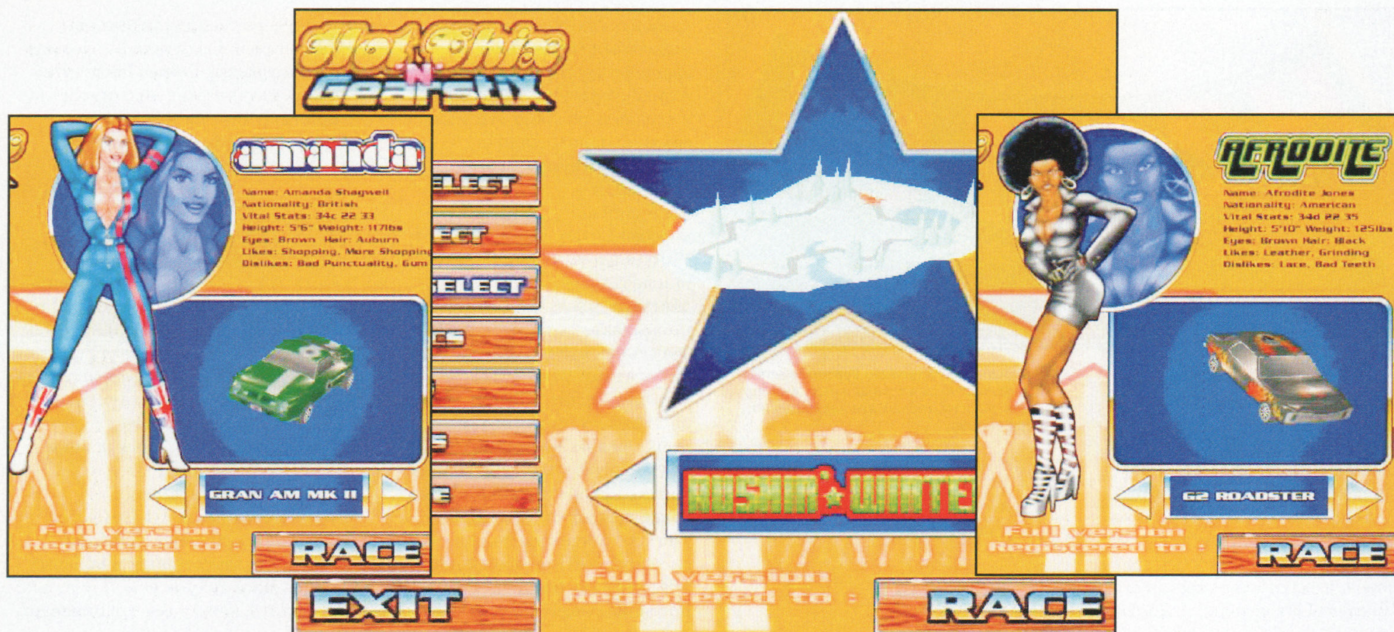
Злорадный, гад...

Вторая гонка из двух возможных представляет собой что-то с квалификационными заездами, аттестацией и прочим гонщицким антуражем. Вот только выяснить, к чему все это приведет, у меня не хватило ни сил, ни желания. Я и так в этих жуков болотных часа четыре играл, и никто, никто не сможет меня в этом упрекнуть, кроме Королевы Болотных Ралли лично! Пусть приезжает и упрекает, адрес в редакции есть.

В общем, дело такое. Играть в эту штуку можно. Недолго, но можно. Не NFS, конечно, но и не Formula 1 образца 1986 г. Поэтому, если кто-нибудь вам подарит Swamp Buggy Racing, не нужно этого человека сразу же бить по голове лазерным принтером, нужно улыбнуться (чтоб ему тошно стало), на его глазах заинсталлировать и тут же, не обращая внимания на злорадные хмыканья за спиной, радостно попискивая, отыграть кругов десять. Потом сделать вид, что у вас срочная работа, выйти в Excel и положить диск в хорошее место (подальше) со словами: «Спасибо, ДРУГ, потом обязательно доиграю!». Можно вызывать скорую (03). Аминь. MG

Вот такие забавные деревья, между прочим, растут во Флориде (США). В них можно даже врезаться, причем ни дерево, ни машина не пострадают ни на йоту. Не судьба, видать.





Gomolog

HOT CHIX'N'GEAR STIX

Гонка, сделанная с душой

Опять гонки! Вы можете не верить, но в этом жанре сейчас выпускается чуть ли не максимальное количество игр на единицу времени (реально по пять-шесть в месяц). Началось это нашествие чуть менее двух лет назад, и с тех пор темпы прихода не то что не упали, а даже несколько возросли. Особенно удивительно, что число хороших игр среди выходящих приближается к 50%, чего не достигается ни в одном другом жанре. Неужели разработчики научились делать по-настоящему хорошие аркады и теперь попросту заколачивают деньги на хорошо отточенном фокусе. Хочется верить. Вот и сейчас наш **пациент — аркада**. Разумеется, гоночная.

Паспорт

Hot Chix 'n' Gear Stix
Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Fiendish Games
Издатель: Fiendish Games
URL http://www.fiendishgames.com
Системные требования:
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

В нашем журнале при написании обзора по любому гоночному симулятору принято акцентировать внимание либо на автомобилях, либо на трассах, в зависимости от того, что в игре выходит на первый план. Либо если и то и другое на уровне, рассказывать понемногу обо всем. В случае Hot Chix 'n' Gear Stix мы будем говорить преимущественно о трассах. Именно они выполнены с любовью и действительно заслуживают пристального внимания. А чтобы не загружать журнальную площадь и оставить что-то для разбора на дому, мы рассмотрим только наиболее занимательные экземпляры дорог. Итак, мы начинаем.

Первая трасса из чемпионата — Arizona Highway. Хороший представитель семейства качественных трасс. Восток — дело тонкое, особенно если этот «восток» в Штатах. Тут все на своем месте. Начинается гонка с извилистой дороги по пустынной местности, кое-где перемежающейся выходом скалистых пород, сквозь которую проложены извилистые тоннели. В каждом тоннеле имеется искусственная подсветка, благодаря которой ошибиться с выбором направления довольно сложно. Если же дневное освещение отсутствует, то его с успехом заменяют автоматически включающиеся в темноте фары вашего автомобиля. Чуть дальше по трассе встречаются выстроенные все в том же восточном стиле арки,



Расписная «советская» машина летит по просторам, как она думает, Боулдера. Неоновые огни и идеальная двухколейка убеждают ее, что она в Штатах.

разбивающие дорогу на несколько путей. Поначалу кажется, что врезаться в колонны,







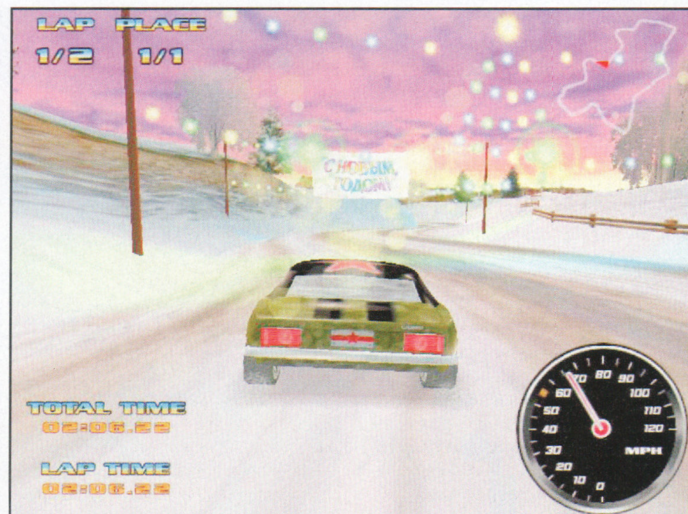
удерживающие арки, практически невозможно, но вскоре данному заблуждению приходит стремительный конец. Более подробно причину мы рассмотрим чуть позднее, но автомобили противника способны устроить аварию на куда более безопасном участке трассы. Дальше дорога еще некоторое время проходит по пустыне, а затем — перед городскими воротами — раздваивается. Можно ехать по центральной улице города, а можно свернуть и миновать городскую стену по периферии. «Сквозной» вариант привлекателен своей скоростью: по ровной хорошо вымощенной мостовой машины могут развивать максимальную скорость, а из-за незначительного числа поворотов делать это сравнительно просто. Но этот путь достаточно велик по своей протяженности. В отличие от правой дороги, которая хоть и не имеет какого-то специального покрытия, а машины не развивают высоких отметок скоростей, все же она значительно короче. А уже за городом начинается финишная прямая, где попытки обогнать оппонентов практически бессмысленны.

Вторая трасса чемпионата — Alpine Pass. Рассмотрим ее для контраста, чтобы вам не казалось, что все в Hot Chix 'n' Gear Stix настолько гладко. Дорога пролегает по зеленым лугам, цветущим полям и другим территориям, изобилующим представителями игровой флоры. Но, к сожалению, цветовая гамма GreenPeace не спасает трассу от некоторых серьезных недостатков. Безусловно, длинный тоннель в белесой дымке, где слева в узких прорезях дерева шумит океан — есть хорошо. Плохо другое: к великому сожалению, изобилие плавных и крутых поворотов, которые сменяют друг друга с завидной регулярностью, не делают трассу достаточно увлекательной. Освоив первые два изгиба дороги, остальные можно проходить на автопилоте чуть ли не с закрытыми глазами. Изредка на небольших прямых участках попадаются трамплины, занимающие лишь половину трассы, с их помощью можно заметно ускорить свое передвижение к финишу.

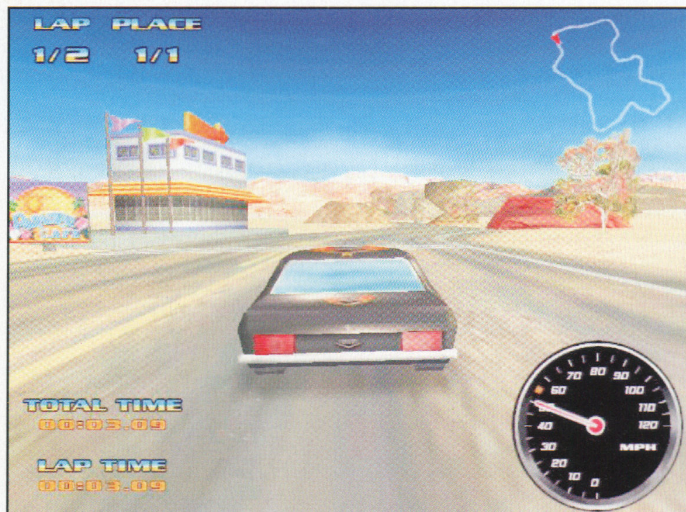
На третье в чемпионате нам предлагают проехать еще разок по первой трассе («восточной»). Ну разумеется, в обратном направлении. Какое удовольствие испытывает человек, пытаясь преодолеть дорогу, которую уже хорошо знает, но почему-то все время врезается в предметы окружения: все хорошо знакомы с этим феноменом со времен второго NFS. Так что ловите кайф за хвост (ведь сами вряд ли соблазнитесь, а тут в качестве принуждения предлагают).

А вот четвертая трасса — это нечто. Можете сами подобрать нужное слово, когда проедете по ней: оно того стоит. Первые мысли, возникающие с началом пути, что оказался на проселочной дороге «Золотого кольца». Церковки всякие, деревенские домики — Россия Россией. Единственное, что смущает — могучая четырехколейка, поэтому ставим диагноз — Детройт или Боулдер зимой. Вокруг царит рождество: неоновые гирлянды, свешивающиеся со столбов, наряженные елки и прочая праздничная мишура. Сложнее описать удивление, когда прямо над головой проносится

Графическая реализация Hot Chix 'n' Gear Stix выполнена с некоторым отставанием от нынешних стандартов, но реализована на уровне, который часто называют «с душой».



Но доказательство принадлежности реалии к незабвенной родине авто не заставляет себя ждать. С праздничком вас, товарищ президент.



А это уже Аризона, хотя трасса не менее интересна, чем дорога в России. Или нет, родина все же лучше (и это с полной объективностью в голосе).

перекинутая через всю трассу надпись «С Новым годом» (на русском, разумеется). Тогда-то и приходит понимание. Что важно, трасса действительно очень хорошая: в NFS-III она бы была далеко не из худших. Вообще создается впечатление, что трассы в Hot Chix 'n' Gear Stix дизайнили абсолютно разные люди. В зимней России все дороги широкие, и особенно сложных участков не наблюдается, но для скоростной гонки с постоянной сменой обстановки она просто идеальна.

На этой ностальгической ноте предлагаем закончить обсуждение трасс: с одной стороны, Russian Winter — одна из лучших трасс в игре, способная соперничать с дорогами NFS и TD. С другой, для того чтобы оказаться на очередной трассе в чемпионате, необходимо преодолеть две предыдущих (зиму и Альпы) в зеркальном отражении. Поэтому все остальные трассы оставляем вам для самостоятельного освоения, что интересно, они того стоят, и разочарований будет куда меньше, чем приятных удивлений. А теперь давайте разберем еще несколько небезынтересных вопросов по игре.



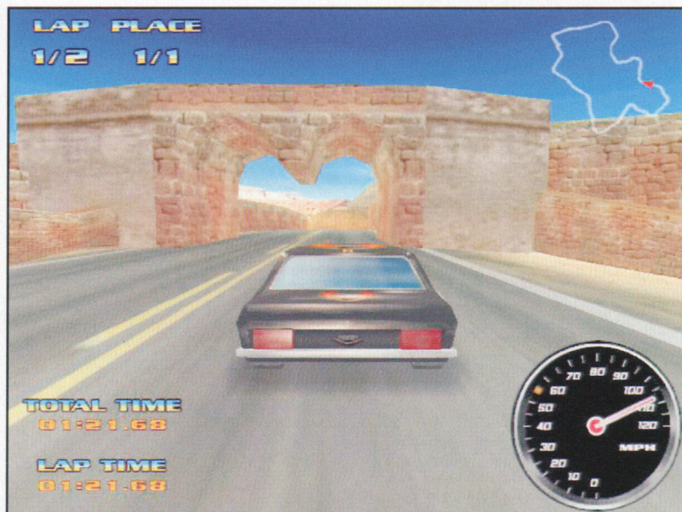




И начнем мы с гонщиков и средств передвижения. Как вы уже, наверное, догадались, термин Hot пробрался в название не случайно, тому есть весьма значимая причина. Дело в том, что в качестве спортсменов в игре выступают вовсе не бравые парни, а хрупкие и нежные женские персоны, тратящие эстрогены и адреналин на извилистых поворотах игровых трасс. Девушек шесть и различаются они лишь по именам, чего нельзя сказать про их автомобили. Скажем сразу: подобрать средство передвижения под конкретную гонщицу не получится. За каждой леди прочно закреплено какое-то конкретное средство передвижения, менять которое не разрешается. Но это не беда, обиднее другое. Дело в том, что в игре всего три разновидности автомобилей, просто некоторые девушки предпочитают кататься на одних и тех же авто, для различия выбирая лишь окраску болидов. Печально, но факт.

Russian Winter — одна из лучших трасс в игре, способная соперничать с дорогами NFS и TD.

Печальный факт номер два — даже имеющиеся автомобили минимально отличаются друг от друга. Максимальная скорость и ускорение — это, конечно, хорошо, но хотелось бы еще хотя бы учета массы при столкновениях. Но этого, увы, нет. А уж коль скоро, мы заговорили об автомобилях, то давайте сразу обсудим их поведение на трассе. А физика у машин в Hot Chix 'n' Gear Stix достаточно оригинальна. Во-первых, машины прочно спаены с трассой и ни в какую не желают от нее отрываться. Точнее, прыгать на них можно, а вот перевернуться достаточно проблематично: болиды встают на ребро, немыслимо закручиваются в воздухе, но приземляются упорно на все четыре. Во-вторых, машины странно реагируют на нажатие курсорных клавиш: сначала туго поворачивают, а затем в какой-то момент их резко заносит в сторону. Но это поначалу сетуешь, через полчаса игры смиряешься и наконец окончательно привыкаешь. В любом случае, назвать управление в Hot Chix 'n' Gear Stix неудобным сложно, скорее его можно назвать оригинальным,



но ведь и Power Slide был куда как оригинален в плане управления, но его никто и не думал в этом упрекать. К слову сказать, управление все же не настолько уникально, как в PS, но все равно достаточно приятно, главное — привыкнуть к нему.

Очень неплохо смоделировано поведение автомобилей на трассе в зависимости от различного состояния дороги. На снегу, как и положено, покрышки проскальзывают, в грунт — зарываются и замедляют ход машины, в лужах может неожиданно развернуть, а угол отскока от асфальта при падении напрямую зависит от скорости и угла полета. Так что все довольно честно, хотя и аркадно: никакого намека на реалистичную физическую модель.

Теперь что касается AI оппонентов. С одной стороны, и это плохо, оппоненты умеют преодолевать трассу только по одному строго заданному маршруту. То есть, если на трассе есть альтернативные пути (а они есть практически на всех трассах), то автомобили конкурентов выберут один и всегда один и тот же. С другой стороны, и это есть хорошо, пассивными соперников назвать нельзя ни при каких обстоятельствах: при любой подвернувшейся возможности они жестоко «бортуют», подрезают, так и норовят спихнуть на обочину, при этом часто преуспевают в своих начинаниях. Игроку же лучше воздержаться от подобных препирательств, в противном случае он рискует оказаться далеко позади: соперничать с компьютерным интеллектом в толкании на дороге куда как сложно.

Осталось поговорить о графике и звуковом оформлении.



Графическая реализация Hot Chix 'n' Gear Stix выполнена с некоторым отставанием от нынешних стандартов в жанре гоночных аркад, но реализована на уровне, который часто называют «с душой». Так вот, в Hot Chix 'n' Gear Stix рисовали все действительно с этим самым эфемерным органом человеческого тела. Цвета достаточно яркие, но в меру: ровно настолько, чтобы подчеркивать реалистичность происходящего. Вы не ослышались, игровой процесс при всей своей аркадности смотрится предельно реалистично: все выполнено в реальных пропорциях и не исключено, что с реальных прототипов, хотя это факт неустановленный.

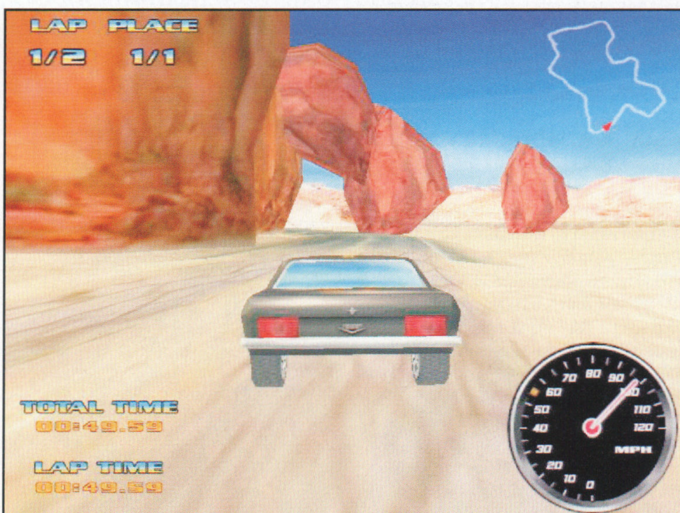
А вот звук в отличие от графики оставляет желать лучшего. Если со скрипом тормозов и шуршанием резины об асфальт еще можно как-то мириться, то вот скрежет металла о металл при контактах автомобилей на трассе — это нечто ужасное. Лучше не слышать. Но даже он не мешает играть в Hot Chix 'n' Gear Stix, считайте его парадоксом и загадкой уходящего столетия одновременно.







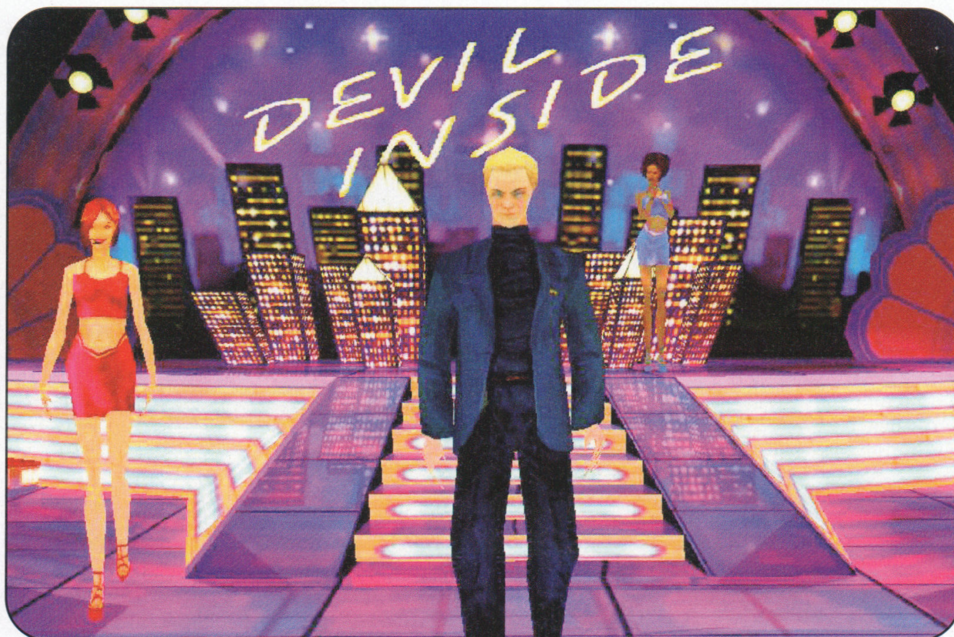
Физика у машин в Hot Chix 'n' Gear Stix достаточно оригинальна. Машины прочно спаены с трассой и ни в какую не желают от нее отрываться.



Так в игре выглядят прыжки. Незамысловато и со вкусом.

Вот, собственно, и все. Можно долго рассуждать, играть в Hot Chix 'n' Gear Stix или держаться от нее подальше. В данном случае мы не побоимся и дадим вам дельный совет: играйте. Шансы, что вы пожалеете, очень невелики, а игра по-настоящему хорошая. И пускай это не NFS-IV, но у нее есть свой шарм, обаяние и все прочие атрибуты, которые заставляют возвращаться к игре не один и не два раза. MG.







ДЬЯВОЛ ШОУ

Василий Ураганный

К дьяволу с камерой

Трудно сказать, когда было положено начало поджанру 3D action/adventure. На мой взгляд, это случилось достаточно давно, во времена, когда еще никто и не задумывался о «Квейке». Игроки с упоением резались в Doom, и вдруг как гром среди ясного неба нагрянул релиз игры Alone in the Dark. Тем, кто не застал блаженные времена, когда новую игру ждали месяцами, а весь ассортимент игрушек умещался на одной, самой маленькой, магазинной витрине, очень рекомендую найти этот неувядающий хит, предшественник трехмерных мистических триллеров.

Паспорт

Дьявол Шоу
Жанр: 3D action/adventure
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: 1C/Nival Interactive
URL http://www.1c.ru

Системные требования:
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Описать в двух словах Alone in the Dark очень непросто — однако все же попытаюсь. Главный герой игры (мужчина или женщина) попадали в некий особняк, населенный призраками и прочими представителями потустороннего мира. Чтобы выбраться из дома и при этом остаться в живых, герою предстояло сразиться с целым легионом служителей тьмы, а чтобы понять, как же найти и уничтожить главный источник зла, — разобраться в истории дома и его обитателей.

Зачем я все это рассказываю, спросите вы? Ответ прост — сюжет и основные принципы «Дьявол Шоу» явно навеяны серией Alone in the Dark. Да и автор ее — все тот же небезызвестный Хубер Шардо, один из создателей бестселлера. Поэтому «Дьявол Шоу» ни в коем случае назвать нельзя безликим



клоном — это вполне оригинальная разработка.

Принесите мне голову прекрасного принца

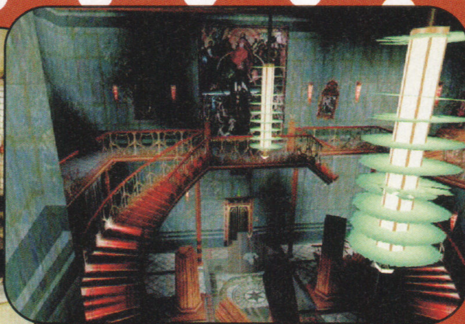
«Дьявол Шоу» — мистический триллер, удачно сочетающий в себе суровые реалии современных игр в стиле action с леденящими кровь приключениями. Действие игры происходит в Лос-Анджелесе, в начале XXI века. Главный герой Дейв, в прошлом рядовой полицейский, принимает предложение местного телеканала и становится телерепортером. Все бы хорошо, только этот канал специализируется на освещении паранормальных явлений и сверхъестественных происшествий. И, пожалуй, Дейв — идеальная кандидатура для работы в подобной сфере, так как он обладает уникальной способностью мгновенно трансформироваться в дьяволицу Диву, крылатого демона в женском обличии. На первый взгляд «альтер эго» Дейва — молодая, привлекательная и сексуальная девушка. На самом же деле на ее счету тысячи загубленных жизней, она виртуозно владеет приемами черной магии и беспрекословно подчиняется вышестоящему начальству — Люциферу. Вместе они вершат правосудие — Дейв убивает физическую оболочку своих врагов, а Дива переносит их души в ад. Согласитесь, весьма забавная личность...



Этот злыдень хотел меня ударить, но я не столько смелый, сколько хитрый, потому не успел, поганец. А ведь я еще вернусь — и ему станет совсем криво. У меня есть кривоватор специальный.

Итак, накануне Праздника всех святых или «Хеллоуина» Дейву нужно пробраться в таинственный дом, который уже давно пользуется дурной славой. Там с ужасающей регулярностью происходят чудовищные по жестокости преступления. Более того — буквально на днях из пучин ада сбежала целая банда матерых уголовников, маньяков, серийных убийц и прочих «чикатилло», которые облюбовали этот домик и всячески злодействуют в прилегающих районах. Дейву и его демоническому воплощению предстоит сразиться с поселившимся в доме злом, уничтожить восставших из огненной геенны грешников и водворить их грязные душонки в котлы с кипящим маслом. Однако это еще не все — ведь Дейв не стандартный «рейнджер», герой-одиночка — за ним следит огромная аудитория: миллионы зрителей, прильнувших к экранам телевизоров, чтобы насладиться «Дьявол-Шоу».







Место встречи изменить нельзя

Сражение со злом происходит на территории заброшенного особняка со звучным названием «Теневые ворота», построенного в далеком 1899 году. Все бы ничего, да вот только с местом подрядчики не подгадали: во-первых, район этот сейсмоопасен, поэтому вид у дома достаточно плачевный, а часть его комнат нуждается в усиленном капремонте. Во-вторых, построен он на священной земле индейцев племени «хопис», любителей черной луны и прочего чернокнижия и мракобесия. Изначально дом был построен по заказу рудокопа-неудачника, всю жизнь искавшего драгоценные металлы. С течением времени особняк неоднократно переходил из рук в руки, а участи хозяев никто особенно не завидовал. По слухам, в этом доме проживала даже Белла Беласко, известная актриса, снявшаяся в десятках фильмов ужасов. Только вот в один прекрасный день соседи нашли на кухне ее труп...

С 1939 года никто не решался поселиться в этом строении, однако это не мешало распространению разнообразных легенд и слухов о его зловещей сущности. В доме и около него

Кстати,

забавная деталь — пули «умеют» рикошетировать от стен и металлических дверей, так что будьте осторожны, если собираетесь стрелять из автомата в глухом закутке.



Мужик с пистолетом — я. Тетка с крыльями — тоже я. Меня много и я крутое, так что бойтесь: я иду!

постоянно находили тела зверски убитых и расчлененных людей.

Поэтому не удивительно, что очередная передача телеканала, освещающего различные паранормальные явления, будет проходить в стенах заброшенного особняка. Точнее, действие разворачивается и на территории приусадебного участка, и на заброшенном индейском кладбище, и вокруг подземного озера и, собственно, на всех 4-х этажах дома.

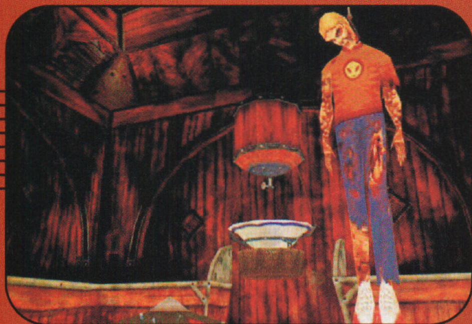
«Дъявол Шоу» — мистический триллер, удачно сочетающий в себе суровые реалии современных игр в стиле action с леденящими кровь приключениями.

Цель игры — очистить «виллу» от зла, ликвидировать банду безумных зомби во главе с главным негодяем, — воскресшим маньяком и серийным убийцей. Дейв должен ликвидировать порождения тьмы, населяющие дом, а Дива — низвергнуть их души обратно в ад, и лишь только после этого особняк поглотит бушующий пламень очищающего огня.

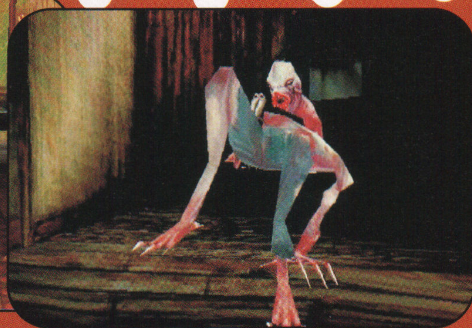


Я — последний, за мной не занимать!

Несмотря на то что атмосфера игры сильно напоминает описанный ранее Alone in the Dark, игровой процесс выглядит несколько иначе, хотя вы также «степенно» бродите по дому,









«мирно» беседуете с его обитателями, используя семь видов огнестрельного оружия, а в промежутках между бурными стычками напряженно ломаете голову над неким прообразом квестовых элементов. В общем-то в отличие от прародителя этих самых квестовых элементов не слишком много: там рычаг дернуть, здесь дверку открыть, потом поднять какой-нибудь металлический «транклюкатор». А вот драк наоборот — очень даже много. Практически в каждой комнате (всего их порядка 100) вас будут поджидать враги, один краше другого (более 40 преотвратительнейших разновидностей). Некоторые достаточно пассивны, другие сразу же открывают ураганный огонь из автомата — в общем скучно не будет. Пожалуй, главным отличием этой игры от других является наличие эффекта постоянного присутствия тысяч виртуальных зрителей: во-первых, за вами по пятам снует оператор с камерой, во-вторых, ведущий постоянно комментирует



ваши действия, ну и, наконец, публика регулярно вскрикивает от ужаса, когда вам на голову







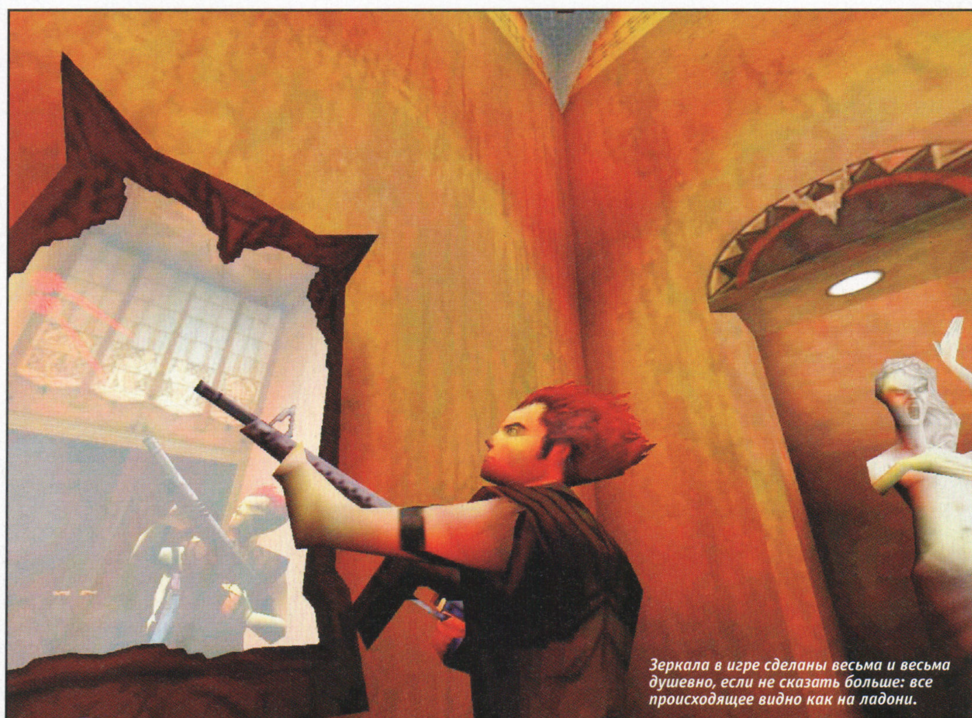
сваливается очередная безобразная тварь, и радостно аплодирует, когда вы ее ликвидируете. В общем нервы подобный подход щекочет — мало того, что из темноты выбегает нечто невообразимое, так еще и из динамиков раздается леденящий душу вопль женской части аудитории.

Управление весьма простое — ходишь «стрелочками», целишься мышкой, благо лазерный целеуказатель имеется. Воевать, однозначно, весело — врагам можно отстреливать любые части тела, например: лишить какого-нибудь зомби обеих рук и одной ноги и наблюдать, как он, комично извиваясь, пытается проползти два метра, чтобы укусить главного героя за ботинок. Часто именно так и надо поступать: гораздо проще отстрелить какому-нибудь рьяному пулеметчику ногу, а потом, не спеша, добить его, не опасаясь ответных выстрелов. Кстати, забавная деталь — пули «умеют» рикошетировать от стен и металлических дверей, так что будьте осторожны, если собираетесь стрелять из автомата в глухом закутке. Кроме обычного оружия имеются еще и разнообразные психокинетические приемчики (8 разновидностей), которые также весьма надежны в нелегком деле наставления грешников на путь истинный.

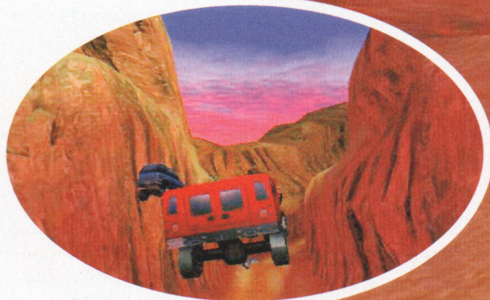
Графический движок приличный, поддерживается разрешение от 320x200 до 1204x768, но в общем-то и требования к системным ресурсам игрушка предъявляет немалые. Камера практически «свободная», ее всегда можно переключить в более удобное положение, плюс специальный режим, когда вы смотрите на главного героя как бы со стороны — глазами оператора.

Цель игры — очистить «виллу» от зла, ликвидировать банду безумных зомби во главе с главным негодяем, — воскресшим маньяком и серийным убийцей.

Озвучка заслуживает отдельной похвалы — без нее эффект присутствия, описанный ранее, был бы попросту невозможен. Актеры играют старательно! Ну и последний штрих — веселая, современная музыка (это в ужастике-то? — Прим. отв. ред.), не дающая расслабиться. В общем игрушка достаточно самобытная и здорово способствует выработке адреналина. Все-таки чувствуется рука мастера — Шардо, он и в «Дьявол-Шоу» Шардо. MG



Зеркала в игре сделаны весьма и весьма душевно, если не сказать больше: все происходящее видно как на ладони.






Gomolog

TEST DRIVE OFF ROAD 3

Они из лесу вышли...

Новости дня открывает вольный комментатор со стадиона, где проходят соревнования **внедорожников**. И сегодня речь пойдет о Test Drive off Road 3 от Infogrames. Давайте оговоримся сразу, тему первых двух частей в этой статье мы поднимать не станем. Первая хоть и была предельно хороша, но оставила за собой немалые годы развития жанра, ей место в «Играх, любимых народом», а не на подиуме — для сравнений. Вторая же часть была скорее неудачной, но при этом своим выходом сумела уверить всех, что очередное продолжение новоиспеченного сериала не за горами.

Паспорт

Test Drive off Road 3
Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Pitbull Syndicate/Accolade
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Но до выхода в свет третьей части игры все же прошло достаточно времени, чтобы об игре начали забывать. Правда, судя по оживлению, царящему на немногочисленных сайтах игры, до конца забыть не успели. На повестке дня вопрос: не напрасно ли, не стоило ли серии почить в бозе, кануть в Лету или пойти по миру, не давая больше поводов для беспочвенных ожиданий. Предлагаем разобраться во всем по порядку.

Итак, игра по-прежнему представляет собой гонки на различных внедорожниках по замысловатым трассам. Как и раньше, соревнования эти насквозь пронизаны духом аркадности, что заставляет рассматривать в качестве конкурентов таких монстров жанра, как NFS, Speed Busters, а с учетом феномена «пересеченной местности» и бигфуты из МТМ. Так есть ли шанс у Test Drive off Road 3 конкурировать с упомянутыми представителями элиты гоночной аркады? Давайте сразу ответим на этот вопрос категорическим «нет». К сожалению, никаких шансов. Test Drive off Road 3 не дотягивает ни до одной из перечисленных игр ни по качеству графики, ни по дизайну трасс, ни по играбельности (это самое обидное). Да, это так, но не стоит отчаиваться: при всех недостатках у игры есть шансы найти свою аудиторию. Будучи игрой «второго эшелона», Test Drive off Road 3 вполне может конкурировать с играми своей весовой категории. В конце концов, ведь у таких игр, как Demolition Racer, Speed Demons и прочих, похожих на них, тоже есть свои поклонники, и, что самое удивительное, их количество далеко не так мало, как может показаться. И глупо было бы предполагать, что динамичные аркадные гонки по беспробудному бездорожью не привлекут к себе

внимание некоторой части игровой общественности.

Для большинства полное 3D гоночной аркады начинается с автомобилей и лишь затем плавно переходит в трассы. Но мы пойдем несколько иным путем и разберем вначале локейшны, а уж затем перейдем к описанию средств передвижения. Причина данной очередности достаточно тривиальна: трассы представляют в случае Test Drive off Road 3 несколько больший интерес, чем автомобили. Последние, скорее всего, уже знакомы вам из первых двух частей, а если даже нет, то информации, которую можно сообщить об автомобилях, все равно достаточно немного. Вот мы и оставили ее напоследок. То ли дело трассы! Говорить в данном случае об качестве дизайна достаточно проблематично ввиду «грубости» исполнения, но вот об оригинальности стоит поговорить, причем применительно к каждой трассе в отдельности.

Yosemite — далеко не лучшая трасса в игре, но достаточно оригинальная. Дорога проложена через лес, по которому автомобили продвигаются практически на протяжении всего круга. Интересно, кому пришла идея прокладывать тоннели сквозь тысячелетние исполины-дубы... но выглядит в высшей степени экстравагантно. При этом большинство соперников норовит проскочить от стволов сбоку, но при должной сноровке не составит никакого труда попасть точно в ворота, прорубленные в дереве, что заметно сократит расстояние до финиша и даст возможность догнать соперников. Периодически более мелкие представители флоры вырастают прямо на пути, и их приходится объезжать по обочине, сбрасывая скорость до минимума. Конец трассы приходится на узкий каньон с обилием луж и лежащим поперек дороги упавшим стволом дерева. Что интересно, несмотря на то, что ствол несколько выше крыши любого из автомобилей, через него можно беспрепятственно перелететь путем простого наезда. Трасса выполнена в виде почти идеального квадрата, но повороты сглажены настолько, что практически незаметны. Yosemite можно назвать трассой для начинающих гонщиков: очень проста в освоении, на ней легко добиться победы.

Canadian Rockies — это уже значительно более оригинальная трасса. Название полностью отражает суть. Это действительно Канадские горы: по таким «дорогам» в реалии не способен проехать ни один автомобиль, тем не менее здешние «всепроходцы» делают это без видимых усилий. Безумный по своей крутизне и продолжительности подъем, где на каждый метр дистанции приходится бугров больше, чем на сельскохозяйственной пашне. Машины только и делают, что взлетают с этих мини-трамплинов ради того, чтобы упасть на другие (точно такие же). В самом верху трассы следует стремительный поворот, где недалекий AI оппонентов застревает до самого конца игры, и помочь ему выбраться из ловушки может лишь случай или сам играющий, подтолкнув, как следует, под бампер толкущиеся на изгибе машины. А за поворотом следует стремительный спуск, который украшают представители царства трамплинов: при удачном прыжке можно улететь на несколько десятков метров и вследствие аркадности без последствий приземлиться на мягкий грунт неподалеку от финиша. Трасса сложна, но при должном навыке проходится за 5—7 минут.

Yukatan — еще более безумная трасса, чем предыдущая. Дорога проложена через территорию, занимаемую архитектурными памятниками. Доисторические колонны, пагоды, пирамиды и даже подземные тоннели — все это ждет вас на трассе в Юкатане. Прыжки достигают здесь своего апогея: взлететь по почти вертикальной плоскости на самую верхушку памятника древности и на полной скорости ринуться вниз в затяжной прыжок. В жизни после такого полета от автомобиля не осталось бы и коробки передач, но ведь Test Drive off Road 3 — аркада, а значит, возможно все. Всегда есть альтернативный путь, не хотите летать — заройтесь в землю, минуя данный участок в неглубоком тоннеле. В некоторых случаях таким способом можно выиграть

Отдельно

хочется сказать об AI оппонентов. Тут все глухо, совсем. Мало того, что они не умеют грамотно толкаться и обгонять, так еще и застревают на отдельных участках трассы.









Машины замерли на старте и скоро рванутся к финишу, который расположен здесь же, на стартовой черте. «Хаммер» готов побороться за победу — вот только зачем ему, такому красивому, она понадобилась?



В целом это убожество ухитряется выглядеть очень даже симпатично, в чем тут секрет? Ну говорят же — секрет! Если решитесь играть — сами поймете.

драгоценное время, проиграв в количестве выделяемого адреналина. Очень экстремальная трасса.

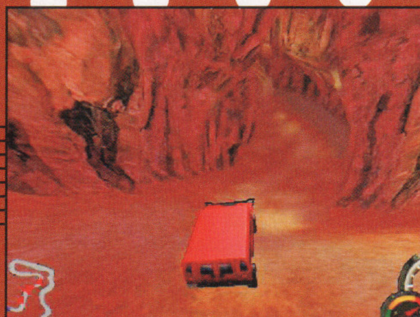
Red Rock — трасса из демоверсии игры. Кто играл — поймет, для остальных поясняем. Извилистый каньон, множество ухабов, с которых можно довольно далеко прыгать (не Юкатан, конечно, но тоже неплохо). Основная изюминка в том, что при прыжке с небольшой «взлетной» скоростью вы попадете прямиком на основание следующего бугра, откуда придется долго выбираться на вершину. Так можно потерять очень много времени, поэтому к каждому прыжку приходится набирать хорошую скорость, что возможно только в случае прохождения всей трассы на пределе автомобиля. В большинстве случаев стоит лишь один раз потерять скорость, свернув немного не в ту сторону, и гонку можно считать проигранной.

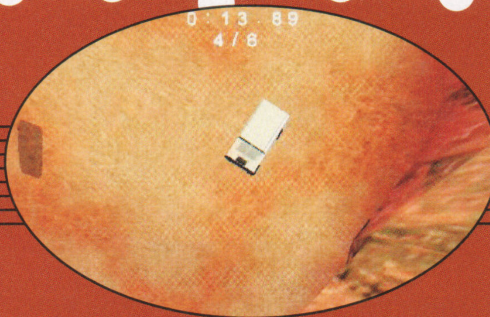
Mt. Fuji — кольцевая трасса вокруг горы (догадайтесь какой). Но и здесь не обошлось без сюрпризов. Дорог несколько, и они проходят на различных уровнях склона по траверсу, но при этом в некоторых местах имеются связки, по которым можно перебраться с одного уровня на другой. Между дорогами вне связок — обрывы, падать в которые категорически не рекомендуется. Из структуры трассы понятно, что наивысший радиус-траверс самый короткий, но разработчики предусмотрительно сделали его и самым сложным для прохождения, тогда как дорога, идущая в низине, практически идеальна для езды. Какой путь выбрать — решать вам, но, как видите, потенциал для творческого прохождения трассы очень велик. Трасса на «пятерку».

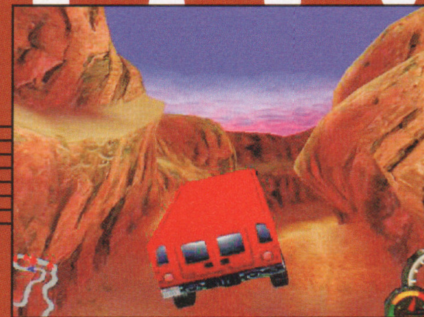
Vermont — ох уж этот Египет. И трасса туда же. Дело в том, что это первая незакольцованная трасса в игре. Можно было бы предположить, что она пролегает по берегу Нила, если бы жалкая речушка в правом боковом стекле была бы хоть сколько-нибудь на него похожа. Увы, на реку великой мелиорации данная «помойка» не тянет, зато может здорово приостановить продвижение по трассе в случае попадания в нее.

А попасть в нее достаточно просто: узкая полоска дороги так и норовит сбросить прямо в зеленую жидкость внизу. Изредка трасса сворачивает куда-то в сторону, и тогда на смену опасности обрушиться вниз приходит неприятная перспектива встретиться бампером с широкой колонной или статуей фараона. А потом дорога вновь неожиданно вылетает на берег: тут главное не промахнуться мимо узкой ленты дорожного покрытия, вписаться в поворот. Временную передышку можно получить лишь тогда, когда мостовая влетает в город, плавно переходит в ровную улочку, но это будет только ближе к финишу. Трасса постоянно держит в напряжении, не позволяя расслабиться ни на секунду.

Black Forest — еще одна жуткая линейная трасса. Теперь она проходит через дебри темного (очень темного) английского леса. Не видно практически ничего, включая дорогу. Худо-бедно ориентироваться можно только по голым стволам деревьев, проступающим на фоне чуть светлеющего в вышине неба. Изредка дорогу пересекает мелкий ручеек или чуть более полноводная река, но они практически не препятствуют продвижению. А потом трасса влетает в город: на улочках темно, как и в лесу. Лишь редкие фонари тускло освещают путь во мраке провинциального селения. Мимо проносятся городская ратуша, церковь: серия крутых поворотов и обилие открытых







После такого полета автомобили не только не разбиваются в пыль, но и продолжают дальнейший путь без видимых неудобств.



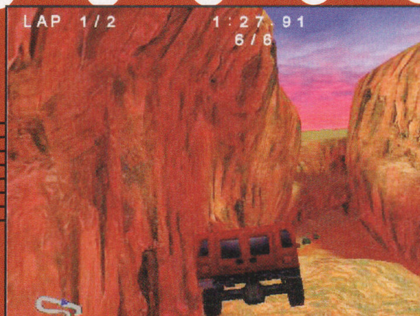
пространств способны запутать неопытного игрока, поэтому трассу лучше проходить со второй попытки. А потом очередной участок леса и подземный тоннель выводят дорогу к долгожданному финишу. Что удивительно, основная сложность на этой трассе (если не считать запутанный лабиринт улочек города) — темнота, в остальном же она значительно проще «Вермонта». Но все равно, начинать с нее мы не рекомендуем.

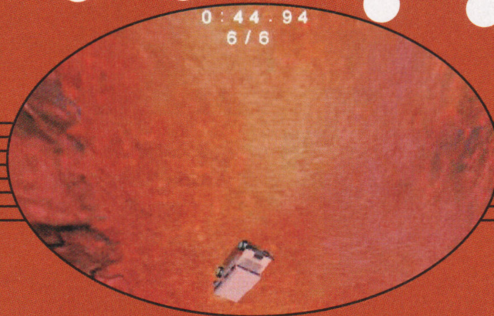
Вот мы и закончили разбирать трассы Test Drive off Road 3. Как уже говорилось, они представляют собой самую интересную часть игры, почему и разобраны с такой тщательностью. Теперь вкратце об оставшемся.

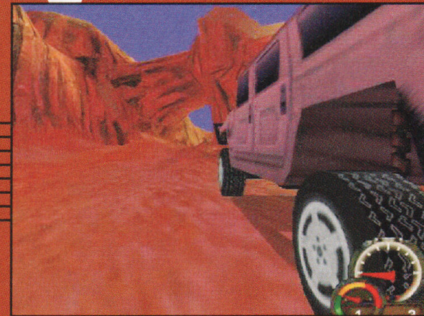
Играть можно в режиме arcade — самому выбрать трассу из представленных выше и автомобиль из девяти доступных (реально в игре больше машин). В отдельном меню можно задать число кругов (только для кольцевых трасс) и наличие «чекпоинтов». А дальше вашим помощником будет лишь стрелка секундомера.



Иногда на оппонентов снисходит озарение, и они начинают усиленно толкаться. Но потом просветление возвращается на историческую родину, а вместе с ним исчезает и какой бы то ни было AI. Как сон, как утренний туман, говоря словами классиков.







В режиме World Tour борьба идет за денежные кубки на целой серии трасс, задаваемых компьютером. Придете первым — получите 5000 у. е., вторым — 3500, третьим — 2000. В случае непопадания в первую тройку гонорара вы лишаетесь, но можете продолжить чемпионат. Спросите, для чего нужны заработанные деньги? Отвечаем: для покупки более совершенных машин. В самом начале чемпионата вы располагаете лишь 17 тысячью кредитов. На такую незначительную сумму можно купить только очень скромный «рыдван», победить на котором можно только в первых двух-трех заездах. А дальше нужно тратиться, продавая старые машины по более низкой цене, чем вы их приобрели, и покупая новые, более совершенные модели.

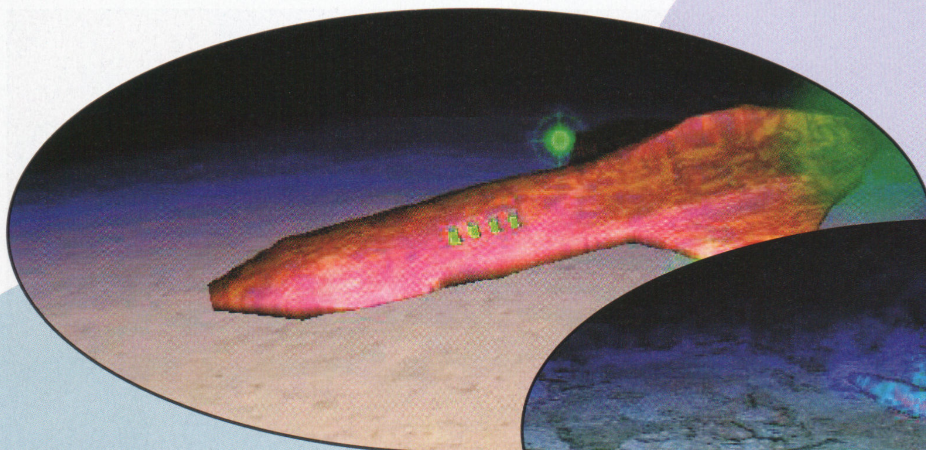
Цены колеблются от 17 тысяч за джип начального уровня до 70 тысяч за военную модель Humvee. А всего в этот ценовой диапазон помещается 24 автомобиля. Нет, у вас не зрительная галлюцинация — именно 24 экземпляра внедорожников представлено в Test Drive off Road 3. Перечислять все нет смысла — они хорошо известны, а многие перекочевали из первых двух частей: Wrangler, Out Back, Cherokee, Vehicross и, конечно же, Hummer. Но при всем разнообразии моделей ни одна из машин не похожа на другую, помимо отличия в основных характеристиках — top speed, acceleration, power, handling, suspension. Каждый кар по-своему ведет себя на дороге и запоминается сразу, после первого старта.

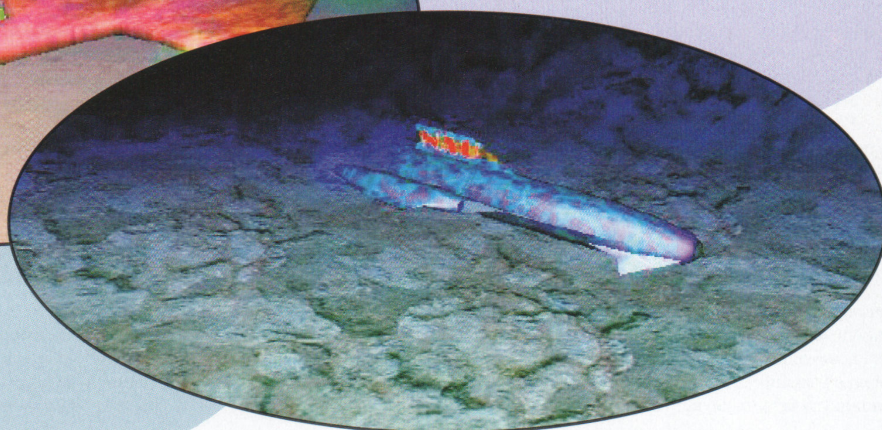
Трассы представляют в случае Test Drive off Road 3 несколько больший интерес, чем автомобили. Последние, скорее всего, уже знакомы вам из первых двух частей.

Отдельно хочется сказать об AI оппонентов. Тут все глухо, совсем. Мало того, что они не умеют грамотно толкаться и обгонять, так еще и застревают (см. выше) на отдельных участках трассы. Но, что удивительно, игры это не портит, хотя, разумеется, и не способствует.

Осталось поговорить о графике и звуке. Как уже упоминалось, дизайн трасс не представляет собой чего-то уникального, но выполнен на уровне. А вот графика подкачала: «пресные» (иного слова не подберешь) текстуры, малополигонные модели авто, жутковатые бэкграунды горизонта и окружения. А уж небо — это и вовсе грех какой-то, но хватит о грустном. В целом это «убожество» ухитряется выглядеть очень даже симпатично, в чем тут секрет? Ну говорят же — секрет! Если решитесь играть — сами поймете. Для отважившихся: звук и музыка очень даже нечего, прямо-таки совсем неплохо.

Вот и все на сегодня. Репортаж дня подошел к концу, вольный комментатор удаляется на покой. Выводы делайте сами: ведь вам предоставлено чуть ли не максимальное число фактов, которое только можно было уместить в рамки статьи. Одни личности в редакции считают, что играть в Test Drive off Road 3 можно. Другие скептически интересуются — нужно ли? Третьи, к ним относится большая половина (как ни жутко это звучит), — просто играют. Отчего-то молчаливое мнение последних лично мне кажется наиболее близким к истине. MG





Gomolog

ARGOSY 2325

Подводный мир и тормоза

«Глубина, глубина, я не твой... отпусти меня, глубина...» Почему-то игр про то, что под водой, выходит жутко мало. Даже в «золотой» век аркад разработчики не жаловали игроков подводными платформерами. Откровением, помнится, стала отечественная игра «U95», где карапузое создание с пропеллером на хвосте понговыми шариками выводило подводных жителей из подводного же лабиринта. Тогда нарисовать голубой фон, обозвать его водой и получить тем самым игру «про море» было просто, но ведь и те времена не особо жаловали мокрую стихию. Когда все игры поголовно стали чураться двухмерности и все как один стали переползать в стан 3D, судьба жидкости стала еще более нерадостной. Красиво «там», к сожалению, достигается куда более сложными — а главное дорогими — методами, чем красиво на суше, вот и забросили разработчики идею **подводных игр** на дальние полки..

Паспорт

Argosy 2325

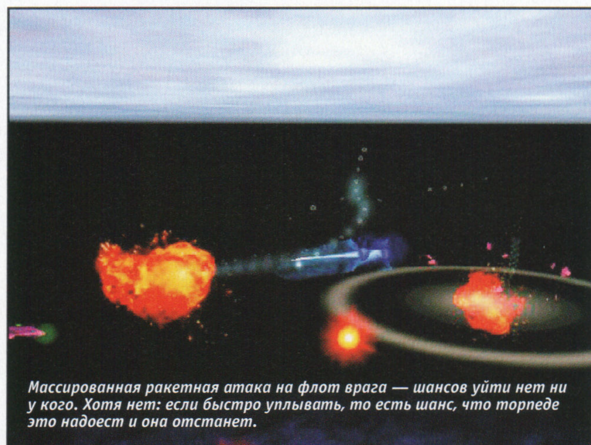
Жанр: 3D-аркада
Разработчик: BitPlayer
Издатель: BitPlayer

URL http://www.bitplayer.net

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

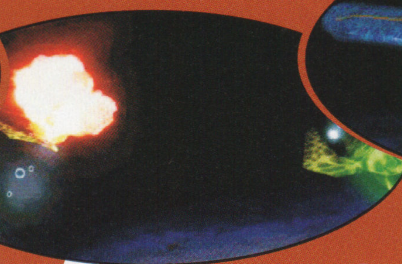
Год 2172-й. Мирно живущая Земля встречается с несущимся по своим делам метеоритным облаком. Несколько недель поверхность планеты бомбардируют осколки среднего и крупного размеров, после чего на Земле вся суша становится стойко радиоактивной, а ее соотношение с водой меняется от 1/3 до 1/100. Жить на поверхности становится не только опасно, но и негде, и люди перебираются в свою прародительницу — воду. Проходит несколько лет, на протяжении которых человечество осваивает новую среду обитания, изобретает аппараты для наиболее безопасного путешествия под водой, учится более эффективно получать пресную воду из соленой (логично, что с исчезновением суши возникли проблемы и с пресными водоемами).

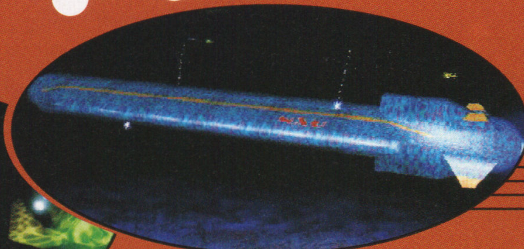
К 2325 году все встало на круги своя, и люди, до этого разрозненно существовавшие по всей поверхности земного шара, смогли, наконец, заняться политикой. В течение двух лет (с 23-го по 25-й годы) сформировались две правящие на планете структуры: Северный и Южный


Массированная ракетная атака на флот врага — шансов уйти нет ни у кого. Хотя нет: если быстро уплывать, то есть шанс, что торпеде это надоест и она отстанет.

Атлантические Альянсы. Конфликтов между ними не было, лишь изредка происходили мелкие междоусобицы на фоне борьбы за энергетические ресурсы и контролируемую территорию.







В 25-м году на сцене появляется еще одна группировка: пираты.

Они быстро набирают силы, отстраивая все новые и новые базы по всей территории Земли, под их контролем находятся более двадцати процентов энергетики планеты, из которых порядка

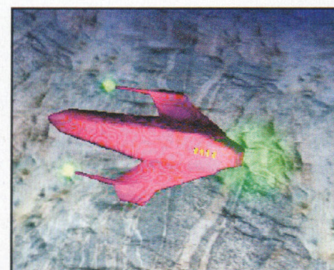
Размеренность игры, к сожалению, далеко не самый страшный из ее грехов. Куда сложнее смириться с голым, абсолютно безжизненным ландшафтом вокруг.

пятнадцати находится на территории Северного Атлантического Альянса. Альянс решается начать войну против пиратов. Но грамотно воевать в XXIV веке, увы, разучились: в качестве основной — по сути единственной — боевой единицы используется корабль-титан, подводная лодка класса Argo, оснащенная самым современным вооружением и несущая на борту несколько десятков катеров.

«Argo» курсирует между точками предполагаемой локализации баз противника в попытке обнаружить главную базу пиратов и уничтожить командный центр врага. Но пока с переменным успехом удается обнаруживать лишь небольшие базы противника.

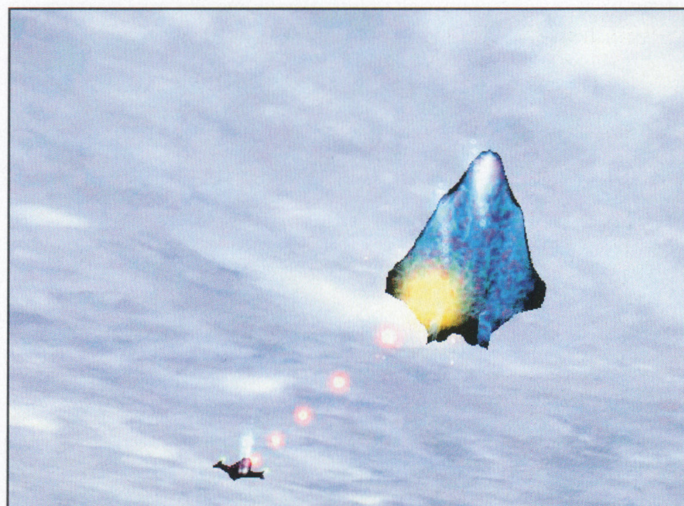
Под ваше мудрое руководство попадает один из маленьких катеров-перехватчиков, задача которого не атаковать базы, а лишь выполнять зачистку местности от оставшихся в живых после основного удара Argo пиратских кораблей.

Сюжет довольно запутанный, чего нельзя сказать о самой игре, которая представляет собой обыкновенную аркаду. Строгая череда миссий, в каждой из которых необходимо прорубить себе дорогу к материнскому кораблю Argo, пришвартоваться к нему и получить очередное задание. Миссии полностью линейны и не предполагают альтернативных вариантов прохождения, однако в настоящей аркаде главным является совсем не разветвленный сюжет, а элементарная играбельность. Мало кого волнуют сюжетные



перипетии, когда игрок полностью поглощен происходящим на экране действием. А вот с этим-то в Argosy далеко не так просто, как хотелось бы.

Коснемся для начала динамичности игры. К сожалению, она практически отсутствует: в игре зачем-то воссоздана близкая к реальной физика подводного мира. Пробираться сквозь сплошную завесу жидкости действительно сложно: неторопливость движения напоминает замедленное кино на экране телевизора. Да, под водой все действительно происходит достаточно размеренно, но стоило ли навязывать потенциально хорошей аркаде реальную физику? Сомнительно. Симулятора все равно не получилось — четыре клавиши


Преследование крупной, но медлительной пиратской субмарины всегда имеет один исход — гибель последней. Потому как она —плохая, а мы — хорошие. А хорошие парни побеждают всегда!

управления, а вот действие отсутствует как класс. Медленно поворачивающиеся субмарины, чуть быстрее, но все равно жутко медленно летящие торпеды, и все это под хаотично неторопливый поток пузырьков из винтов подводных аппаратов.

Скучно становится сразу и до самого конца. Все миссии абсолютно идентичны и сводятся к тривиальному «вынеси их всех», отличие лишь в уровне крутизны противника, количестве врагов и месте действия. Между миссиями на Argo местный шкипер долго втолковывает все нюансы предстоящего задания, особо напирая на локализацию очередного скопления врага,

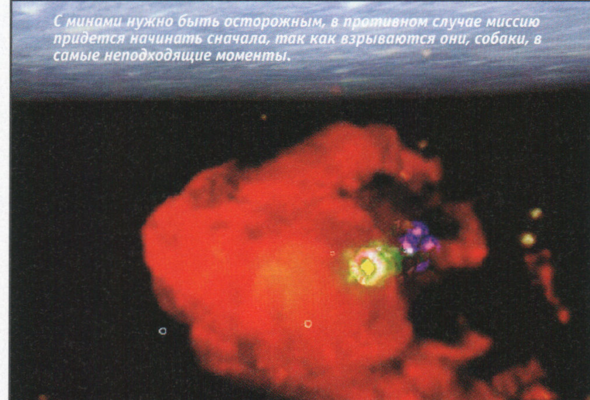
Проходить несколько десятков миссий с одними и теми же пушками, на одних и тех же ландшафтах, с абсолютно идентичными оппонентами несколько утомительно.

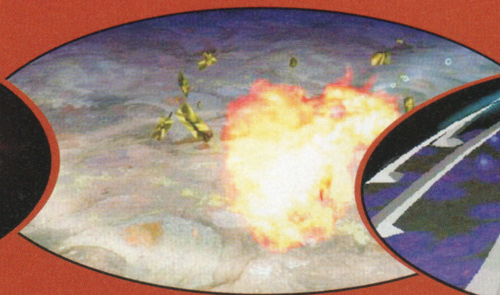
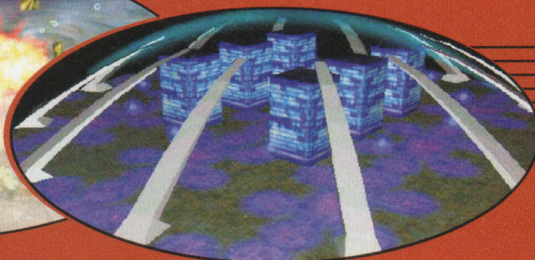
А потом нас выкидывают на новое задание, и все начинается сначала.

Размеренность игры, к сожалению, далеко не самый страшный из ее грехов. В конце концов, это можно было бы рассматривать, как концепцию. Куда сложнее смириться с голым, абсолютно безжизненным ландшафтом вокруг.

Из обитателей морских глубин встречаются лишь батискафы противника.

Ни рыб, ни водорослей: голое, пустынное дно, изредка озаряемое вспышкой плазмы или отсветом разорвавшейся неподалеку торпеды. И это при общем достаточно высоком уровне графического исполнения игры.


С минами нужно быть осторожным, в противном случае миссию придется начинать сначала, так как взрываются они, собаки, в самые неподходящие моменты.

видимо, для того, чтобы мы надолго уяснили, где же предстоит вести бой: ничем иным, кроме названия, локации не отличаются. Визуализироваться рассказчик тоже отказывается, и приходится вслушиваться в голос за кадром, не сопровождаемый субтитрами.

Вода удалась и выглядит значительно более реалистично, чем в той же «Субкультуре», взрывы, как минимум, симпатичные, пузырьки опять же... красивые. Нельзя оставить без внимания и модели вражеских кораблей: полигонов разработчики явно не жалели, никаких углов, все субмарины имеют обтекаемую форму, и плоскости не выступают даже при близком знакомстве с неприятелем. В общем, графика красивая, но бедная, за что ей объявляется строгий выговор с занесением в личное дело.

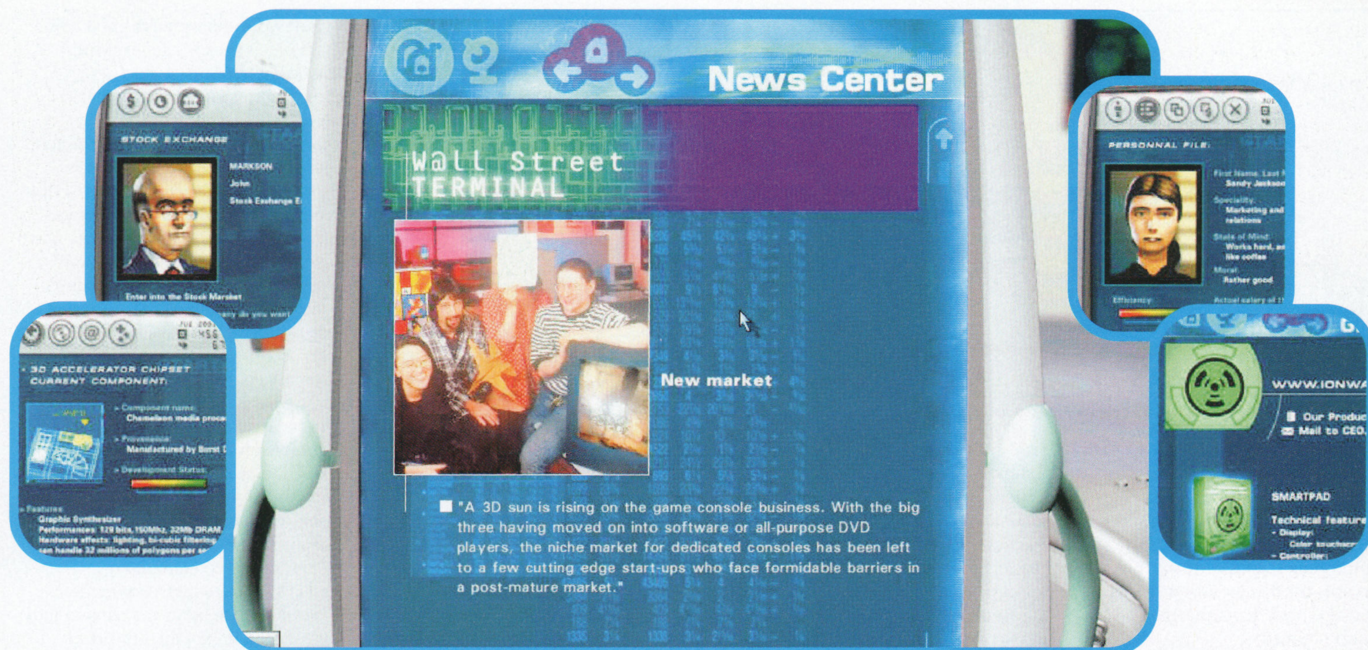

Вот на такой штуке нам и придется плавать. Стыдно, а ничего не поделаешь — судьба!

В игре

зачем-то воссоздана близкая к реальной физика подводного мира. Неторопливость движения напоминает замедленное кино на экране телевизора.

Оружейный арсенал явно состоит в родственных отношениях с графической реализацией проекта: всего три вида оружия — плазма, торпеды и мины. Предусмотрен, правда, апгрейд, но он влияет лишь на убойную силу оружия, а не на его внешний вид. Проходить несколько десятков миссий с одними и теми же пушками, на одних и тех же ландшафтах, с абсолютно идентичными оппонентами несколько утомительно. Единственное, что хоть как-то способно скрасить столь рутинный труд — звук и музыка, выполненные на достаточно высоком уровне. Настоятельно рекомендуется использовать наушники — полный эффект погружения (под воду, разумеется, а не в игровой процесс).

Собственно, это все, что можно сказать про игру. Argosy явно не стоит какого бы то ни было внимания, а отдавать кровно заработанные ради сомнительного удовольствия послушать «звуки моря» у себя дома, наверное, все же не стоит. MG



Антон Попов

START-UP

Денег много не бывает

Среди присутствующей публики экономисты есть? Нет? Что, совсем нет, даже завалящего бухгалтера с трехмесячными курсами не найдется? Ну и не надо, на этот раз сами обойдемся, без консультаций специалистов-экономистов и длительных нудных ликбезов по поводу: «Ты сюда деньги не клади, а сюда клади, а то акции упадут — совсем бедный будешь». Теперь путь к вершинам **мирового бизнеса** и большим «бабкам» можно пройти самостоятельно. Поступать для этого на экономические факультеты не потребуется, а почувствовать себя Большим Боссом — да запросто.

Паспорт

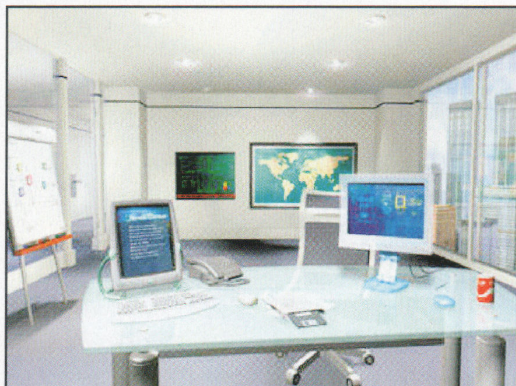
Start-Up
Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: Monte Cristo Multimedia
Издатель: Monte Cristo Multimedia
URL http://www.montecristomulti.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт

Дебит — кредит

Вкратце поясню, с чем нам предстоит играть, ну то, что в основном с деньгами, — это ясное дело, кроме этого очень приятного предмета, рулить предстоит компанией, с собственным именем и собственным продуктом. Как любые другие порядочные и солидные предприятия, наше, с позволения сказать, ООО начинается с выбора названия, лого фирмы (набор значков весьма оригинальный, надо отметить, футуризм так и прет), ну и, конечно, надо определиться, на чем башли заколачивать будем, то бишь ассортимент выпускаемой продукции на мировой рынок. Собственно говоря, в зависимости от того, какой продукт вы выберете для дальнейшего продвижения в массы, и будет зависеть специфика вашего бизнеса.
В самом начале предлагаются на выбор следующие достижения научно-технического прогресса: мобильный видеофон, супер-пупер-мега игровая приставка и киберТВ — какая-то дико навороченная помесь Internet, персоналки и многоканального телевидения. «Э-э-э, — скажите, — чегой-то за звери такие науке не известные и чего с ними делать-то?»

Ну, во-первых, звери науке очень даже известные, по крайней мере, за мобилу с видео и консольку навороченную я ручаюсь, есть такое, хоть и появилось совсем недавно и широким массам не известно. Вот наша задача как раз и состоит в том, чтобы эти новшества XXI века раскрутить и до рядового покупателя доставить. Во-вторых, по моему сугубо индивидуальному мнению, гораздо приятнее пользовать в этом смысле вещи реально существующие, чем изобретать какой-нибудь трансклюкатор с гравицапой и потом долго



Моя келья. Чисто, светло и уютно. Что еще нужно начинающему капиталисту для нормальной работы?



Мои подчиненные. Как-то проходя мимо, услышал, что они промеж себя называют меня душкой. С чего бы это, а?

пытаться это дело втереть где-нибудь в Эфиопии местным аборигенам. Особенно учитывая то, что действие будет разворачиваться в весьма реальном отображении нашего material world. Но давайте обо всем по порядку.





Итак, предположим, что мы выбрали для производства чудо-мобилу, далее предстоит выбрать экономическую зону для постройки там компании. Зон немного, по крайней мере, для пригодного существования и развития бизнеса: Европа, Япония и Северная Америка. В остальных странах начинать бизнес не рекомендуется, да, к сожалению, и наше Отечество также относится к этой категории — развивающиеся рынки. Структура, предназначенная для оккупации внешним производителем. Грустно, но факт.

Далее следует самая настоящая работа на производстве, и в один момент придется быть генеральным директором и техническим руководителем, менеджером и коммивояжером и... ну разве что не секретаршей самому себе (не подумайте чего, а то прямо-таки вижу скабрезные ухмылки!), компания развивающаяся и экономия на спичках — нормальное дело. В первую очередь надо познакомиться с продуктом — видеофоном, к примеру. Он состоит из нескольких основных узлов, довольно скромных характеристик и низкой себестоимости. Чтобы проапгрейдить его и создать конкуренцию фирмам, занимающимся выпуском аналогичной продукции, следует провести ряд мероприятий по улучшению комплектующих. Для этого можно воспользоваться Internet (внутриигровым, естественно) и поинтересоваться, из чего клепают свой товар фирмы-конкуренты, после чего сделать точно такую же модификацию, только чуточку лучше. Чтобы не вылететь в трубу на покупках деталей у производителя, надо нанять персонал различных специальностей, который будет заниматься разработкой и апгрейдом существующих узлов устройства.

Процедура найма на работу сотрудников поразила меня до темных недр моей души. Судите сами. Выхожу я из главного офиса и направляюсь к пустующим еще рабочим местам, ну, думаю, ща я народу наберу по-быстрому, объясню политику партии, введу в курс дела и пойду обратно прибыль считать. Разбежался! Этих самых рабочих мест по всяческим специализациям оказалось просто немерено, мало того, для каждой группы работяг нужно организовывать свой офис или цех со всеми удобствами! Удобства должны быть следующие: аппарат с кофе, автомат по продаже содовой, халявная минералка каждый день с пончиками, гамбургерами. Но самое удивительное — они при этом еще и зарплату требовали! Причем весьма немаленькую, и это когда еще прибыли — никакой! А деваться некуда: хочешь экран у видеофона улучшить или аккумулятор с двухчасового ресурса на четырехчасовой переделать — изволь пригласить специалиста и создай все условия для работы. А то он, не дай Бог, несчастлив будет, и производительность его вместе с моралью упадет, а поправить ее можно исключительно повышением заработной платы!

Да, вы не ослышались, производительность с моралью. У этих кексов, хоть и в зачаточном состоянии, но характеристики присутствуют, и в зависимости от того, сливочно им или нет, будет и показатель соответствующий. И все равно, как я ни жмотился, как ни старался сэкономить — развели, черти, на все, что им надо было. Пробовал даже увольнять некоторых, для острастки, чтоб другим неповадно было, но от этого было только хуже, причем только мне одному. Народ уходил, громко хлопнув дверью, а другой кандидатуры взамен не предлагали. Тихий ужас. На первый взгляд, среди дружно работающего коллектива попадались личности с характеристиками типа: жертва сокращения, непримиримый интриган или (не совсем мне понятная, но тоже не из лучших) настырный бобер. За этими типами нужен глаз да глаз, особенно, если еще и с моралью у них проблемы. Только в офис отлучишься — приходишь, столы пустые, компьютеры включены, а эти сачки кофе дуют с халявными корпоративными пончиками. В таких случаях понижал зарплату безжалостно и плевал на

В один момент придется быть генеральным директором и техническим руководителем, менеджером и коммивояжером и... ну разве что не секретаршей самому себе.



то, что это им счастье ниже плинтуса опускает. В общем, тяжела ты, шапка олигарха, особенно начинающего.

Лизингом по бартеру в офшорной зоне

После разборок с подчиненными, в боевом настрое и приподнятом тонусе, самое оно заниматься маркетинговой схемой предприятия. Чего, где, почем и что мы имеем? В главном офисе компании (ну, естественно, личный, а то как же?) происходят различные манипуляции с рынком как внешним, так и внутренним. Делается это с помощью всевозможных исхитрений и обычных бизнес-процедур: например, установки цен на промоушн — рекламы то бишь — своей продукции. Связь с общественностью, по сути дела, — тоже реклама типа наших социальных опросов. Открытие дочерних фирм в странах с развивающимся рынком и, как следствие, с минимальной конкуренцией и более дешевой рабочей силой, но и с меньшим спросом соответственно. Поэтому открывать с места в карьер кучу филиалов по планете не советую — обанкротитесь в два счета. Если вдруг, подбивая приход с расходом, приходите к шокирующему выводу, что карачун не за горами, можно обратиться с предложением об объединении с развившимся конкурентом.

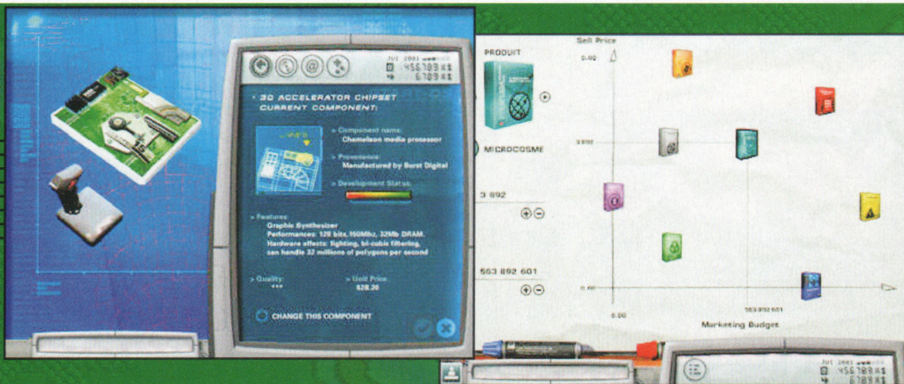
По сути дела, это обыкновенная торговля акциями своего предприятия, никто из новых союзников лезть к вам со своими сверхценными указаниями и советами не будет. У них своих дел достаточно, но увлекаться этим все равно не стоит — сами не заметите, как продадите весь пакет акций, и все — пожалуйте вон. Если распоряжаться акциями грамотно в критических ситуациях (с каждым может случиться) и держать контрольный пакет в руках, то все будет путем.

Смените заляпанный кровищей бронекостюм, сходите в душ и примерьте деловой костюм, как знать — вдруг подойдет?

Но ни в коем случае, если на двести процентов не уверены в расчетах своих новых разработок и предполагаемой прибыли, не берите кредит в банке!!! Вот кто без штанов оставит в два счета! Система там очень интересная. Поскольку вы к ним явно не за червонцем до получки обращаетесь, сумма шестью нулями исчисляется, а то и более, будьте спокойны — обратно с вас планируют снять денег, как минимум, в размере трети вашего займа в виде чистой прибили, не считая поэтапного погашения вами основного долга. Я пробовал рассчитать разработку нового продукта так, что если и придется занять, ну если не чирик, то что-то около того, не много. Связался по видеофону имени свой фирмы с самым главным толстосумом и сообщаю ему о своей проблеме: так мол и так, не дадите ли взаймы

После моего знакомства со Start-Up я, человек вскормленный на экшене, открыл для себя жанр по имени экономическая стратегия.

талантливому предпринимателю, да воздастся вам сторицей. Говорю ему нужную мне сумму, а он мне смету отказывается утверждать! Так, думаю, ладно, жмот, с тебя станется, и назначаю сумму меньше. Опять известная комбинация из трех пальцев. Ну я взял со злости и ввел на счет-запрос сумму астрономических размеров, а эта скотина возьми да утверди это дело! Я как глянул на







Вот чего им надо для нормальной работы! Они что сюда жрать приходят что-ли?!

процент отчисляемый и понял, что игру сейчас заново начинать придется. Поскольку если бы мою новую модель, еще не произведенную, я бы начал продавать по всей Европе в тот же день, то отработав вхолостую немереное количество времени набрал бы необходимую сумму. Может быть.

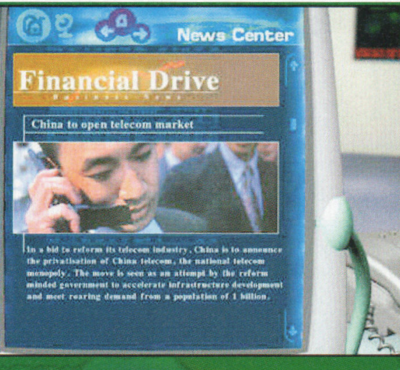


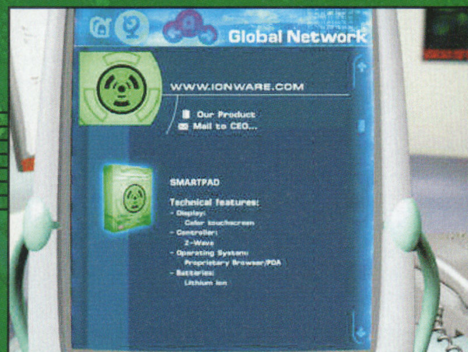
Конвейерная линия. Самая мощная и, к несчастью, самая дорогая. Но что поделать, рынок ненасытен, и кормить приходится его очень плотно.

Отчет о проделанной работе и коэффициент полезного действия

Вот хотите — верьте, хотите — нет, но после моего знакомства со Start-Up я, человек вскормленный на экшене, открыл для себя жанр по имени экономическая стратегия. Ну, может, и не весь целиком, к такому «переколбасу» я еще морально не готов, но за этой игрой время поубиваю точно. Да, в этой игре акселератор отпадает за ненадобностью, и звук, кроме шума работающего учреждения







с щелканием клавиатур, писком факсов и пиликанием телефонов, более ничем похвастаться не может. И на первый и даже на второй взгляд может (да, скорее всего, должна) показаться занудной, но вы не правы будете, если такой вердикт окажется окончательным. Я попытался осветить лишь часть возможностей игры, рассказать

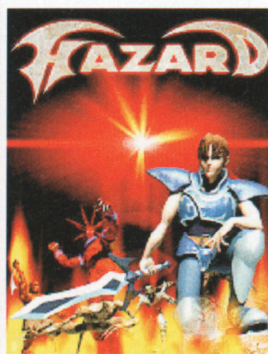
Только в офис отлучишься — приходишь, столы пустые, компьютеры включены, а эти сачки кофе дуют с халявными корпоративными пончиками.

все и подробно было бы весьма проблематично. А их там — вагон и маленькая тележка. Такими играми сложно любоваться, многобюджетной графикой она похвастаться не может, и сюжета сказочного там тоже не наблюдается, скорее наоборот — вариант, максимально приближенный к реальности.

Start-Up — точно не для поклонников Quake, Unreal и тому подобной спинномозговой красотищи (уберите стволы, ничего личного, сии творения сам зело люблю). Ясное дело, дети лет до шестнадцати тоже вряд ли поймут, что к чему с первого раза, и проникнутся скрытой и не видимой с первого взгляда крутизной этой игры. А она там есть, это я вам гарантирую, как и вожделенный адреналин (парочка кризисов с падением спроса, и вы в пяти минутах от инфаркта) тоже присутствует. Так что смените заляпанный кровищей бронекостюм, сходите в душ и примерьте деловой костюм, как знать — вдруг подойдет? MG











HAZARD

Gomolog

Достижение высокой биологии

Очередное происшествие на игровом рынке. Да еще какое! Свет увидела очередная **игра ролевого жанра**. И все было бы ничего, если бы не то обилие RPG, которыми рынок полнится начиная с 1997 года. Первой по-настоящему весенней ласточкой был Fallout, который доказал всем, что ролевой жанр не только жив, но и готов открыто заявлять о себе. Именно с выходом этой игры игровая общественность впервые обратила внимание на ролевик: в него играли практически все, а те, кто не успел сделать это в те времена, активно наверстывают упущенное уже сейчас.

Паспорт

Hazard
Жанр: RPG
Разработчик: SKC
Издатель: Virgin Interactive
URL http://www.virgininteractive.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

Игра за прошедшие годы не только не устарела, но и приобрела некий мистический ореол, созданный вокруг нее многочисленными поклонниками. Ну а дальше все пошло, как по накатанному: вторая часть Fallout — еще более грандиозная, чем первая — была сделана с размахом, но несколько затянута и с нескончаемым количеством «багов».

Потом настало время Baldur's Gate, перенесшего нас из постапокалиптического будущего во времена Средневековья в представлении вселенной AD&D, с фэнтезийным запутанным сюжетом на завтрак и не менее фантастическими пререндеренными бэкграундами на обед. На десерт шла отменно выполненная партия, которая после хилого общества радиоактивных собачек ядерных просторов выглядела просто великолепно. Ну а потом все было еще слаще — так, как никто и предположить заранее не мог: одна PT чего стоит, а уж когда гром грянул над Туманным Альбионом (я про Nox), все стало понятно.

Разработчики научились делать очень хорошие ролевые игры, причем в массовом порядке. Но хорошие игры были лишь одной — лучшей — стороной медали могучего дерева RPG. По-настоящему значимые проекты (уже упомянутые Fallout, BG) с невероятной скоростью обрастали множеством клонов, клонами клонов и RPG просто похожими, но вследствие своей дистрофичности поневоле сравнимыми с великими не в пользу первых. До нашей с вами родины доходили не многие из них, но даже этого незначительного процента вполне хватало, чтобы составить представление о всем их многообразии, а главное — «разнообразии». Когда в семье не без урода — это одно, а вот когда в ней, кроме уродов, увы, мало кого



Тяготение разработчиков ко всем оттенкам зеленого поначалу несколько смущает, но со временем привыкаешь и к этому. Но вот «фотосинтезирующие» черви? Стоило ли так стараться?

есть — это уже совсем другое. Особо убого выглядят подобные проекты, когда еще не до конца пройдены новые шедевры, представители отряда «эпохалок». А ведь PT и Nox все еще не стерты с наших винчестеров. Поэтому данную статью можно воспринимать исключительно как предостережение к покупке указанного продукта уровня «осетрины второй свежести». Запомните это имя — Hazard, надеюсь, вы о нем никогда больше не услышите.

Переходя к разговору о самой игре, следует первым делом отметить, что в целом Hazard построена по канонам жанра, и никаких новаторств, прорывов и тому подобных рефлексий нам с вами увидеть не придется. Но в данном случае это даже к лучшему: игра выглядит просто «серенько», но, по крайней мере, не вычурно. Но давайте обо всем по порядку.

Начнем с того, что сюжетом разработчики решили нас особенно не баловать, но все же кое-что почерпнуть из него удается. Бравый герой Рик повстречал в лесу умопомрачительную красавицу Арми как раз в тот момент, когда на бедняжку набрасывался один из представителей местной фауны. Стрела вспарывает воздух, и вот уже никто никому не угрожает, а красавица кидается в могучие объятия Рика и нежно так просит молодого война сопроводить ее в деревню, а заодно помочь разыскать пропавшего отца. Разумеется, чего не сделаешь ради такой смазливой мордашки, и Рики отправляется в поход.



Все оппоненты необычайно похожи и отличаются в основном расцветкой и несколько реже, когда речь идет о «боссах», размером.

Сразу скажем, что игра более схожа с Diablo, нежели с той же BG, по причине обилия боев и достаточно урезанного количества диалогов. Но все же говорить придется много, кое-где диалог даже ветвится, подразумевая нелинейность, но именно «подразумевая»: реально все происходящее выстроено в строгую цепочку, и никакого отступления от сюжетной линии не предвидится.

В большинстве случаев происходящее выглядит следующим образом. Вы заходите в попавшееся на пути селение и долго и достаточно нудно разговариваете с местными аборигенами, которые, во-первых, выглядят все на одно лицо, чем раздражают играющего еще больше, а во-вторых, исправно сообщают необходимую информацию об основных и дополнительных квестах в игре. После получения задания не остается ничего другого, как отправиться в указанный локейшн и навести там порядок каленым железом. Собственно, на миссиях поговорить ни с кем в большинстве случаев не удается: все сводится к классической Diablo-рубиловке, из которой победителем выходит наиболее сильный и многочисленный.

Говоря о «многочисленности» нельзя не упомянуть возможность собирать собственную партию. Тут разработчики не поскупились и предоставили нам возможность собирать под свое бравое начало до десяти подчиненных. Ребята активно толпятся на экране, совершенно бестолково кидаются в атаку и мрут словно мухи после дождя. При этом они практически ничем не отличаются друг от друга, начиная с внешнего вида (одежды при пристальном рассмотрении различаются, но в целом довольно похожи) и заканчивая характеристиками (даже навыки у всех персонажей абсолютно идентичны, что отнюдь не способствует их узнаванию).

Все достаточно ярко, но нынче графика уровня Warcraft II вызывает некоторое недоумение. Если сказать, что в Hazard она даже несколько хуже, то все станет понятно.

В таверне можно отдохнуть и запастись необходимой аммуницией, хотя можно не отдыхать и не запасаться — и так прокатит. В этом и заключается великая сермяжная правда.





Жизнь Арми подошла к концу, а вместе с ней подошла к концу и игра, придется начинать сначала, но делать этого не стоит — вернее, игра того не стоит.

Большая развитая партия очень полезна, разбираться с большой бригадой монстров под предводительством какого-нибудь «супербосса» в одиночку как минимум затруднительно, как максимум нереально. Поэтому активно пополняем свой отряд новыми страждущими и отправляемся на выполнение все более опасных и запутанных квестов, сложность которых определяется количеством врагов, которых следует отправить на тот свет.

Теперь о самих врагах. Тут особо и разговаривать-то не о чем. Дело в том, что все оппоненты необычайно похожи и отличаются в основном расцветкой и несколько реже, когда речь идет о «боссах», размером. Очень редко все же попадаются отдельные выдающиеся экземпляры, которых даже убивать нужно по-особому, но подобные индивиды крайне редки. Со всеми прочими справляемся, наваливаясь большой кучей и шинкуя в мелкую капусту. По мере прохождения игры монстры не столько «крутеют», сколько пополняют свои ряды и берут в основном числом. Об AI говорить довольно сложно по причине его видимого отсутствия: кратчайшая траектория и бой до победного конца или смерти без малейших попыток ретироваться с поля боя — вот тактика, которую избирают поголовно все противники в игре. Но пенять на это вряд ли стоит: в Diablo, помнится, все выглядело немногим лучше.

Монстры монстрами, но ведь с ними нужно чем-то бороться. Клинок, щит и хороший файербол способны выручить абсолютно из любой ситуации. Холодного оружия в игре много, и оно различается по всем надлежащим характеристикам, но вот на поле боя разница эта, к сожалению, минимальна. Чем объясняется подобный факт — понять довольно сложно, но, судя по всему, создавая Hazard, разработчики не пользовались ни одной из известных ролевых систем, создав нечто свое новое, на деле оказавшееся не слишком жизнеспособным.

В довесок к холодному оружию и обмундированию (кольчуги и латы представлены в игре достаточно широко, но сохранили те же минимальные различия, что и мечи с копьями) прилагается пять школ прикладной магии, каждая содержит по три вида заклятий, что в сумме дает не слишком великий результат, но заклинаний действительно всего пятнадцать. Единственное преимущество, что осваивать можно сразу все школы, не концентрируя внимание на какой-то одной.



Графика. Она убивает игру метким выстрелом в сердце и контрольным в голову. Финиш, как он есть. Это все та же старая добрая изометрия, только страдающая синдромами Дауна, Клейнфильтера и Кушенга одновременно. Остеомиелит подкашивает бодрую походку членов партии, делая ее настолько неестественной, что даже на инвалидов они не «тянут». Что делает коварная болезнь с монстрами, описывать и вовсе сложно, оставим это занятие врачам-травматологам, а сами лучше обсудим дизайн локейшнов. Во-первых, все достаточно ярко, но в нынешний день графика уровня Warcraft II вызывает некоторое недоумение. Если сказать, что в Hazard она даже несколько хуже, то все станет достаточно понятно. Спецэффекты от магии выполнены, правда, не в пример лучше, но общего положения дел это не спасает. К тому же разработчики не потрудились прорисовать локейшны от руки, а лишь исправно снабжают нашего брата поверхностями, повторяющимися с завидной регулярностью (все тот же Warcraft, если помните). Звук и музыка тоже не задались, но все же на фоне графики выглядят вполне сносно.

Говорить об игре больше, отнимая драгоценное журнальное пространство, нет смысла. Уложившись в положенный минимум, мы, надеемся, сказали об игре достаточно, чтобы вы не рискнули экспериментировать на поприще освоения новых ролевых просторов, а обратили свое внимание на действительно хорошие RPG-игры, Nox например (читай где-то поблизости). А к Hazard даже не прикасайтесь, это «неигра». Именно так, без пробела. MG

Игра

более схожа с Diablo, нежели с той же BG, по причине обилия боев и достаточно урезанного количества диалогов. Но все же говорить придется много, кое-где диалог даже ветвится, подразумевая нелинейность.



Все же магия выглядит довольно симпатично, в отличие от убогих бэкграундов.



Евгений Беляков

ФУТБОЛ! 2000

Мелкие ребята на зеленом

Паспорт

Футбол! 2000

Жанр: аркадный футбольный симулятор
Разработчик: LiveMedia UK
Издатель: «1С»/Snowball Productions/Iridon Interactive

URL http://www.1c.ru

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт

В последнее время российские софтверные и игровые компании («1С», Nival Interactive, Snowball Interctive, «Бука») активизировались в сфере выпуска локализованных версий игр различных иностранных производителей. К моменту публикации этой статьи на прилавках магазинов и CD-развалах появится новый тайтл от «1С»/Snowball — на этот раз забавная **футбольная аркада**, не претендующая на звание спортивного симулятора по типу FIFA2000 от Electronic Arts.

Не так давно популярная английская команда Live Media и шведский издатель Iridon Interactive порадовали общественность новой футбольной игрушкой. Общеизвестно, что англичане — законодатели в футбольном мире, игра эта родом с берегов Туманного Альбиона. Как уже было сказано ранее, «Футбол! 2000» представляет собой веселый аркадный симулятор, здесь вы не найдете потрясающей графики, основанной на технологии motion capture, или сумасшедших спецэффектов с динамическим освещением. Тем не менее «Футбол! 2000» вызывает несомненный интерес, так как в данный момент на рынке ощущается явная нехватка игр аркадного жанра. Вспомните игрушку «Не тормози!» той же скандинавской конторы Iridon Interactive — это была максимально прикольная автомобильная гоночка в стиле top-down. Весь вопрос в правильном позиционировании продукта: разумеется, фанаты серии Need For Speed или Nascar Racing даже и не заметили бы эту скромную аркаду, зато десятки тысяч других геймеров, которые искали дешевую «разминалку для пальцев», были ей полностью

удовлетворены. Точно так же дело обстоит и с «Футболом!» — если обозревать эту игру с высоты полета EA или FOX Interactive, то можно смело раздувать ноздри и затаптывать ее в грязь. Но подобная позиция была бы абсолютно неверна — все равно, что рассматривать технику профессиональных хоккеистов с позиции фигурного катания.

Грамотно поставленная камера постоянно держит в поле зрения активных игроков и направление их движения.

Если абстрагироваться от заумных терминов, то вкратце «Футбол! 2000» можно описать так: игра полностью трехмерна, фигурки игроков маленькие, но детально прорисованные (вы можете сами выбирать цвет формы, при этом варьируется раскраска не только маек и трусов целиком, но даже и отдельных элементов спортивной формы, например рукавов).





Камера свободно плавает вокруг стадиона, тем самым вам гарантирован хороший обзор поля и траектории мяча. Грамотно поставленная камера постоянно держит в поле зрения активных игроков и направление их движения. В дальнейшем вы всегда сможете просмотреть запись ваших побед или повторный показ голевых моментов с самых драматичных ракурсов.

Графический движок не претендует на участие в конкурсе «Мистер 3D 2000», однако о некоторой схематичности графики забываешь уже через 5-10 минут, когда вами полностью овладевают азарт и желание победить во что бы то ни стало. Текстуры поля выполнены достаточно неплохо, «реальных» видов покрытия очень много: от заснеженных «равнин Сибири» до протертых песчаных «дюн Средней Азии».



Вид сверху и немного сбоку. Отчетливо видно, как люди бегают по полю и пинают какой-то мячик. Странные ребята, но тут уж ничего не поделаешь: видимо, привычка у них такая.

Сверим ворота, господа!

Несмотря на скромность графики, «Футбол! 2000» потрясает обилием разнообразных возможностей и точностью соответствия официальным правилам игры.

Во-первых, вы будете пробивать свободные и штрафные, подавать угловые, бить пенальти, попадать в офсайды и заменять «уставших» игроков. Кроме того, существует целый набор ударов, навесов, финтов и обводок, а также весь арсенал профессионального «разрушителя»: подножки, подкаты и банальный отбор мяча. Нарушения правил караются стандартным образом, вплоть до удаления игрока с поля.

Файл Команда

Ком. Инф. (1/206): Арсенал [84,5] — Арсенал; Страна: АНГ

Форма: Дом. Норм. / Гост Обод; Руки, Майки, Шорты, Носки

Если при выборе цвета удерживать клавишу SHIFT, то вы сможете выбрать цвет из всей палитры Windows

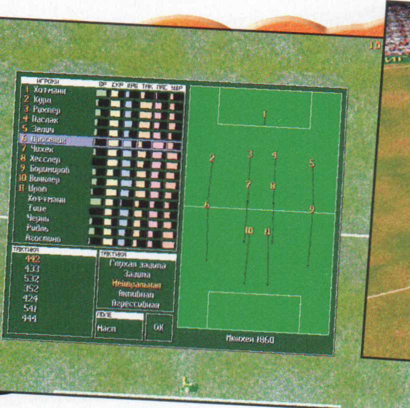
Игроки

	Имя	Вол.	Кожа	Влад	Скор	Дриб	Так.	Пас	Удар	Сила	Итог
1	Симан			93	90	68	70	56	58	90	91
2	Гриманди			57	87	93	89	88	71	76	84
3	Киоун			62	85	76	89	81	68	99	83
4	Адамс			68	80	90	98	78	83	99	88
5	Уинтерберн			65	95	92	89	82	76	88	87
6	Парлор			73	86	91	87	81	82	80	84
7	Виейра			64	93	80	99	78	76	90	86
8	Пети			65	85	80	90	97	80	85	86
9	Овермарс			70	100	94	67	85	89	81	86
10	Бергкамп			66	87	95	65	98	98	81	87
11	Анелька			56	99	95	70	90	95	74	87
12	Маненгер			95	95	64	66	68	57	81	71
13	Диксон			61	86	81	94	76	65	95	73
14	Вивас			71	83	80	89	84	87	84	84
15	Шукер			55	95	83	74	82	93	87	85
16	Кану			56	93	96	80	99	83	89	90
				67,3	89,9	84,8	82,2	82,6	78,8	86,1	84,5

Во-вторых, вам будут доступны более двух сотен команд из



Кажется, сейчас будет забит злобный гол. Кошмар, правда? Смотрите с такой высоты — и все видно. Кошмар.





различных уголков планеты, при этом встроенный редактор игроков позволит воссоздать любую существующую команду — от сборной России 1960-х годов до Спартака 1999 года, от Яшина и Иванова до Цимбаларя и Тихонова!

В-третьих, перед матчем вы можете выбрать тактику игры и выдать подопечным «тренерские установки», а детально проработанный редактор тактики поможет задать желаемую стратегию для разных типов будущих матчей, например при игре с более сильным или мобильным соперником.

Ну и, разумеется, играть можно как «выставочные матчи», так и проводить целые чемпионаты по круговой системе или разыгрывать кубковые серии «на вылет».

После матча выводится детальная статистика, с полным разбором всех игровых моментов: количество ударов в створ ворот, угловых, время владения мячом, количество нарушений и предупреждений и прочая важная информация.

Финальный отсчет

Управление в «Футболе! 2000» достаточно нехитрое, к нему быстро привыкаешь. Как сейчас модно говорить, «сложность игры низкая, знание английского языка не требуется». Тем более, что в главном меню скрывается специальный пункт, открывающий доступ к полному тренировочному курсу по игре, где вас научат маневрировать, пасовать, взламывать защиту фланговыми проходами и поперечными прострелами, бить по воротам и разыгрывать стандартные положения.

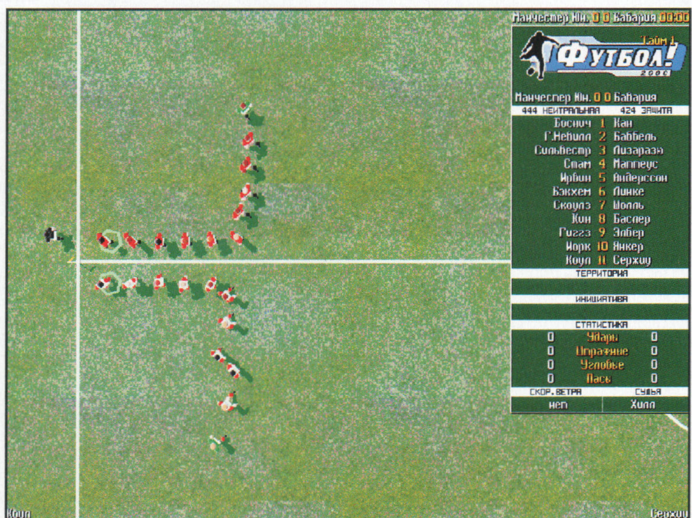
Хочу еще раз предостеречь «утонченных ценителей» спортивных симуляторов — эта игра не для вас! Это всего лишь веселая аркада.

Самым большим достоинством описываемой аркады является возможность игры вдвоем за одним компьютером. Как часто у вас возникало желание пригласить какого-нибудь приятеля в гости «поиграть в компьютер»? И чем это заканчивалось? Случайно не тем, что гость грустно сидел в углу комнаты на диванчике и слушал ваши восторженные вопли по поводу очередного хита, в который вы «вместе» играли. Теперь же у вас есть реальная возможность сразиться вдвоем без каких-либо модемных соединений и выхода в Internet.

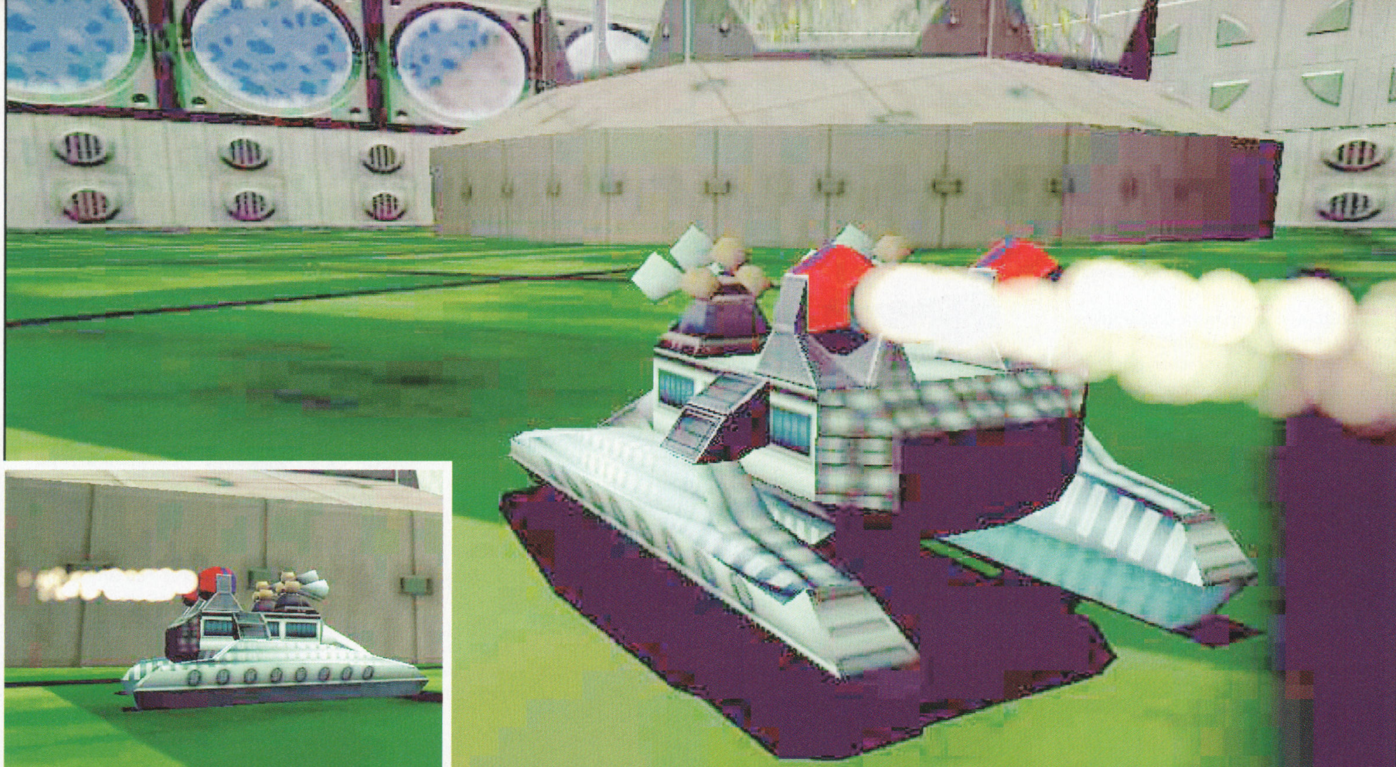
Управление

в «Футболе! 2000» достаточно нехитрое, к нему быстро привыкаешь. Как сейчас модно говорить, «сложность игры низкая, знание английского языка не требуется».

Хочу еще раз предостеречь «утонченных ценителей» спортивных симуляторов — эта игра не для вас! Не надо искать в «Футболе! 2000» замену FIFA 2000 — иначе вас постигнет разочарование. Это всего лишь веселая аркада, нацеленная на аудиторию так называемых casual gamers — обычных пользователей, не понимающих разницы между mip-mesh'ем и mip-map'ом. «Футбол! 2000» хорош для снятия стресса или перерыва на отдых между трудоемкими задачами. Так что удачного вам веселья и обилия голевых моментов! MG



Красивое построение перед боем. Ребята как встали, так и стоят. Зачем стоят, почему — неизвестно. Но, видимо, традиция у них такая. Прикольная, знаете ли.



MINDROVER THE EUROPE PROJECT

Барсуков Николай ака BARSICK

Курсовой проект по «Деталям машин»

Некоторые специалисты в области человеческого мозга полагают, что склонность к точным, и вообще любым техническим наукам имеют люди с **шизоидным складом психики**. Так вот, некоторые из этих шизоидных параноиков каким-то неизученным пока способом проникли в состав разработчиков из фирмы CogniToy. Причем, по всей видимости, прочно захватили руководство в ней, так как никаким другим образом не удается объяснить тот факт, что на рынке появился ни с чем не сравнимый продукт под зловещим названием Mindrover (The Europe project).

Паспорт

Mindrover The Europe Project

Жанр: симулятор робототехника
Разработчик: CogniToy
Издатель: CogniToy

URL http://www.cognitoy.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Сюжет игры не вызывает особого интереса и сводится к тому, что на холодном и крайне удаленном от Земли спутнике Юпитера с романтическим названием Европа произошел взрыв массового помешательства. В сюжете не говорится об этом прямо, но специалисты знают, в маленьких, изолированных социальных группах иногда происходят странные с точки зрения психолога вещи. Небольшой коллектив ученых, призванных, насколько я понял, выполнять совершенно другие обязанности, решил заняться необычными состязаниями. База, где обитали ученые, состояла из большого количества разнообразных, экзотических помещений, в которых происходили соревнования машин, созданных безумным гением слетевших с катушек от одиночества Эйнштейнов. Пойдя на поводу у своего недуга, ученые сконструировали огромное количество всевозможных комплектующих, свободно объединяемых друг с другом. Суть соревнований, таким образом, сводилась к сборке механизма, способного выжить и выполнить поставленную перед ним задачу лучше своих конкурентов, таких же устройств. Кроме сборки, необходимым этапом подготовки своего творения к испытанию, являлось программирование как отдельных частей уродца, так и его поведения в целом. После старта устройство не поддается внешнему управлению и действует исключительно в соответствии со своей программой. На долю

играющего, таким образом, остается пассивное наблюдение, лишенное любых возможностей вмешаться в происходящее на экране монитора. Вот такое интересное решение предложили нам любители курсовых проектов из CogniToy.

Графическая реализация игры оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, интерфейс поражает своей убогостью, его цветовая гамма подобрана предельно депрессивно и с завидной регулярностью огорчает нас на протяжении всей игры. Так как сам игровой процесс занимает сравнительно немного времени, основное внимание сосредотачивается на конструировании и программировании, следовательно, наблюдать интерфейс придется всерьез и подолгу. Наверное, разработчикам надо было отнестись к нему с большей

Интерфейс поражает своей убогостью, его цветовая гамма подобрана предельно депрессивно и с завидной регулярностью огорчает нас на протяжении всей игры.

доделывались на скорую руку и плохо тестировались. Мелкие детали практически отсутствуют, все пространство представляет собой царство перпендикулярных плоскостей неслабого размера. Глючат они конкретно, и периодически (т. е. с завидной регулярностью) в них застревает все, что только может: и вражеская машинка, и машинка играющего, и камера. Причем, застрявшая камера причиняет особенно много неприятностей, так как соревнование длится всего около минуты в лучшем случае. С другой стороны, мы имеем роботов. Плоды наших усилий великолепны. Нет, не с эстетической точки зрения,

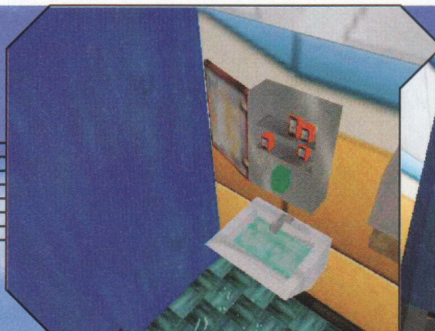


двойственная природа графики имеет место в игре, в полном соответствии с философскими принципами дуализма.

Несколько слов о звуковом оформлении игры. Музыка примитивна и недоработана. Сперва я даже решил, что моя звуковая карта вдруг умерла, и остался только спрятанный где-то в недрах системного блока куцый динамик. Никакого эстетического удовлетворения не приносит также озвучка игровых событий, видимо, стоит задуматься об отключении звука вообще и постановке любимого компакт-диска, с чем-нибудь вроде Prodigy. Больше про звук сказать нечего.

Игра чудовищно сложна. Пресловутый курсовик по







симпатией. Собственно, сами помещения, в которых проходят проверки наших с вами технических способностей, не отличаются особой привлекательностью, видимо,

здесь как раз наоборот, устройство, напоминающее двигатель от «Москвича» с приделанными к нему гусеницами, повергнет в глубокий обморок любого, даже самого авангардного, искусствоведа. Дело в том, что на этих чудовищ не пожалели ни труда, ни времени. Они красивы, как красив остов сожженного танка, своей драматической красотой. Не пожалели ни полигонов, ни текстур. По всей видимости, дополнительные треугольники были содраны со стен. Когда такое чудо, помигивая сиренами, наталкиваясь на стены, движется к цели, понимаешь, что твои усилия на его разработку полностью окупились. Вот такая

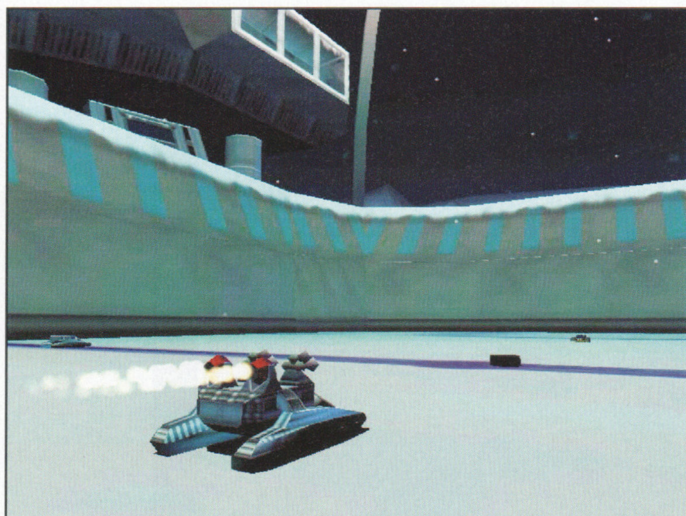
«Деталям машин» представлен здесь во всей красе. Для того чтобы наш механический уродец смог впервые попробовать свои силы, необходимо полностью разработать его устройство и логику поведения.

Музыка примитивна и недоработана. Никакого эстетического удовлетворения не приносит также озвучка игровых событий.

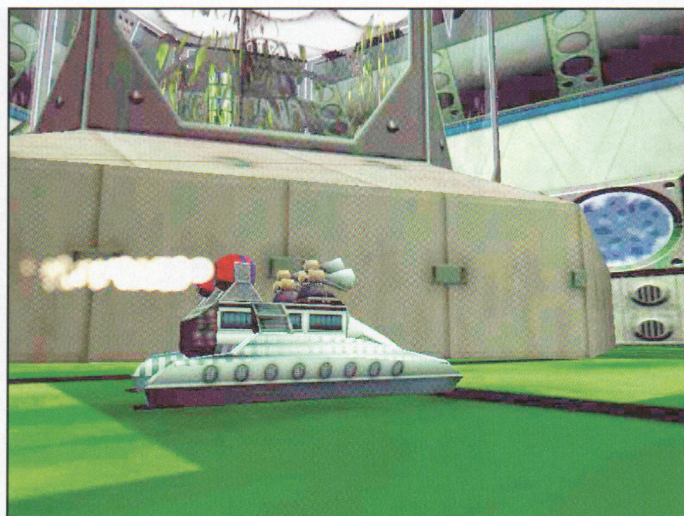
Процесс конструирования состоит из двух основных этапов. Во-первых, необходимо разработать чисто материальную часть. Она состоит из выбора всевозможных подвесок, приводов, радаров и еще бог знает чего. Количество деталей, необходимых для сборки одного законченного устройства, внушает уважение даже бывалым студентам мехмата. После того как все железо расставлено по своим местам, приходит пора второго этапа разработки. Он заключается в программировании всех частей



Удивительно. Просто удивительно. Оно некоторое время даже ездило! Но, отдадим ему должное, недолго. Упало — считай пропало на фиг, вдребезги, пополам.

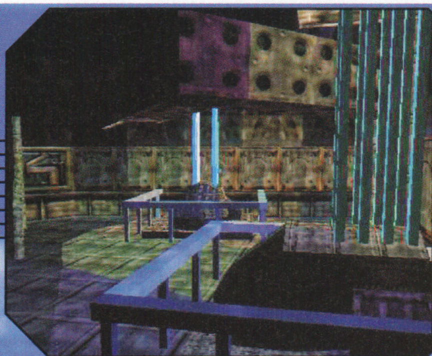


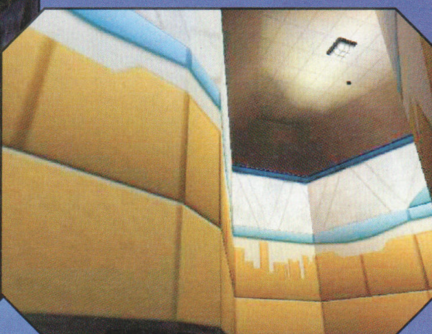
Вот на таких пространствах мы и будет героически передвигаться в поисках того, кого можно безнаказанно обидеть. Утешает то, что искать долго не придется: таких ребят, как вы, тут довольно много.

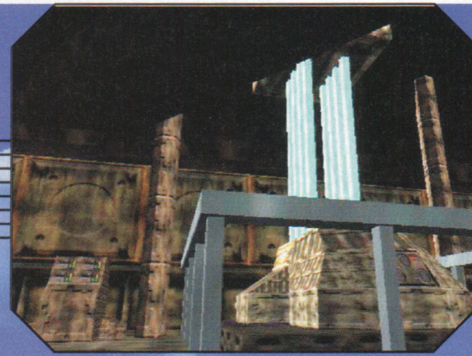


Удивительный трактор на паровом ходу и воздушной подушке: такая конструкция означает, что делал ее кто-то вроде параноика. Полного и параноистого.

прибора и связей между ними. Это работа крайне кропотливая

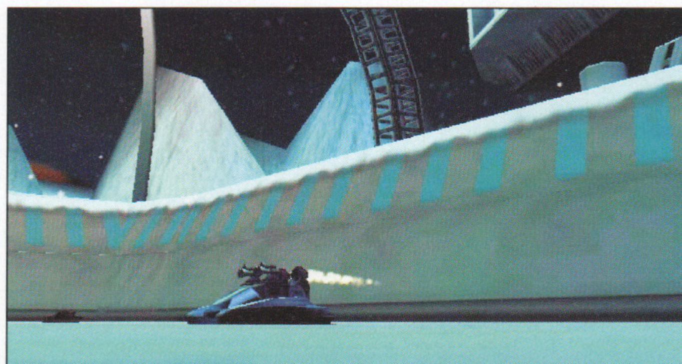




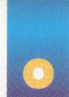


и способна доставить удовольствие только законченному мазохисту. Установить параметры двигателя — предел чувствительности радаров (их несколько), ответную реакцию мозга аппарата на данные, приходящие от внешних устройств, и т. д. и т. п. Это многочасовая заморочка способна вывести из себя кого угодно. Когда же наконец все приготовлено, вы наблюдаете, как ваш питомец неуклюже пытается выполнить поставленную задачу. С первого раза это просто невозможно и приходится возвращаться в мастерские и искать причину неполадок. После счастливого момента прохождения первого этапа, заключающегося в тривиальном прохождении несложной гоночной трассы раньше машинки-оппонента, мы попадаем на второй этап, не имеющий ничего общего с первым. Задания разнообразны, как ночные кошмары маньяка-убийцы, гонки только предваряют список возможных заданий. Разнообразные состязания вроде игры в хоккей, борьбы на ринге и другие требуют принципиально разного подхода к взращиванию нашего Терминатора, так что на протяжении всей игры мозг игромана находится в крайне возбужденном состоянии. Само состязание продолжается от силы несколько десятков секунд, все остальное время занимаемся сами знаете чем (см. выше). Вот такой вот игровой процесс предлагают нам ребята с техническим складом ума из CogniToy.

Людям с потенциально слабой психикой играть не рекомендуется под страхом потери рассудка и перехода в разряд лиц, страдающих повышенным вниманием к мелочам.



Выводы. Людям с потенциально слабой психикой играть не рекомендуется под страхом потери рассудка и перехода в разряд лиц, страдающих повышенным вниманием к мелочам (параноикам). Ребятам из фирмы разработчика явно надо больше времени развлекаться и вообще проводить на открытом воздухе. В особо запущенных случаях обращаться за помощью специалистов по возвращению на рельсы. Таким образом, всем сдавшим курсовики предлагается немного отдохнуть, а не сдавшим — поберечь силы для предстоящей сдачи.
В принципе, наверное, есть небольшая часть игровой общественности, которой можно было бы порекомендовать данный продукт. Это, например, ведущие специалисты различных КБ, доморощенные изобретатели радиоуправляемого сливного бачка на маленьких квадратных колесиках и прочим в том же духе. MG





SIMCITY 3000 HOLIDAY THEME EDITION

Барсуков Николай ака BARSICK

Почти мэр. Почти Бог

Однажды во время субботнего променада заметил мэр, что паства его недовольна. «Вечно она чего-то алчет», — вскользь подумал градостроитель и отправился дальше осматривать свои любимые объекты, с горожанами ничего общего не имеющие. А тем временем....

Паспорт

Simcity 3000 Holiday Theme Edition

Жанр: симулятор города
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts

URL http://www.maxis.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт

Сегодня у нас в меню продолжение бесконечной серии симуляторов города под названием Simcity. В данном случае мы имеем дополнение к уже вышедшему Simsity 3000, под гордым названием Holiday theme edition. По сути дела, это пакет примочек, которые не приносят в игровой процесс абсолютно ничего нового. Десяток зданий, среди которых несколько уникальных, т. е. существующих в природе. Несколько новых ландшафтов. Все, на этом перечень можно закрыть. Нельзя сказать, что создатели игры особенно перетрудились, точнее, немного поработали только художники. Остальная часть трудового коллектива, наверное, даже не вернулась из отпусков на время работы над этой «редакцией». По этому поводу предлагаю присмотреться к игре в целом и к изменениям в частности.

Это ваш город

Говорить о сюжете в игре этого жанра практически не приходится, поэтому предлагаю перейти непосредственно к исполнению. Игра красивая. Несмотря на то, что, как обычно, весь реализм пропадает при первом взгляде на ландшафт. Все игры этой серии страдают врожденным дефектом, а именно абсолютно неправдоподобной поверхностью, на которой нам предстоит построить наш город. Возможно, если постараться представить ее более реалистично, то возникнут проблемы со строительством, но все равно, вечнозеленое поле для гольфа здорово портит впечатление. В погоне за реализмом этот вопрос остался полностью обойденным. Зато все остальное удалось на славу. Здания красивы, богато анимированы и довольно правдоподобны. В максимальном увеличении качество, естественно, падает, но остается довольно приличным.

На улице полно людей и автомобилей. Правда, иногда можно наблюдать бесследное исчезновение пешеходов или,



Ну что тут скажешь, национальная реликвия, да и только. Правда, Красную площадь пришлось немного переделать. Так, по-моему, даже красивее. Просторнее как-то.

событий. Сделаны они качественно и очень приятно. Про музыку этого сказать нельзя. Треки совершенно неподходящие, впечатление такое, что они исполнялись на детском игрушечном пианино. Музыку, спустя некоторое время, вообще хочется отключить или в крайнем случае разбить колонки. Господа,

Эх, иногда так и хочется пустить им в город красного петуха, тем более, что такая возможность тоже есть. Только не увлекайтесь, а то полгорода спалить можно.

ну неужели в наше время нельзя подобрать нормальные мелодии? Просто нужны занятные музыкальные темы и ничего более. Но нет — фиг вам! Видимо очень ограниченной фонотекой располагали люди, занимающиеся этим вопросом. Количество треков





наоборот, чудесное появление их на дороге, которую только что построили в доброй сотне километров от города. Но это мелочи, нас интересует другое.

Сам процесс строительства не претерпел никаких изменений со времени выхода самой первой части игры. Как и много лет назад, построенное здание просто возникает на своем месте, безо всякой видимой подготовки. В принципе к этому можно придраться. Неужели трудно хоть намекнуть на то, что здание именно строится, а не прибывает из параллельной реальности. Неужели не лучше было бы посмотреть, как на место возведения строения съезжается техника, появляются башенные краны и т. д. Вряд ли это так уж сложно — многие игры демонстрируют куда большее внимание к мелочам. Нет, я не хочу обвинить разработчиков в отсутствии внимания к незначительным подробностям игрового процесса, просто это внимание у них выражается в несколько другой сфере, но об этом позже.

Звук в игре неплохой, именно звук, а не музыка. Очень много озвучек для всевозможных мелких

Городская свалка, единственная на всю промзону. Скоро опять расширять придется. Кто я, в конце концов, градоначальник или мусорщик? Надо кому-нибудь поручить.



довольно большое, но особого разнообразия не наблюдается. Короче, выключаем музыку и играем дальше.

Интерфейс выполнен достаточно продуманно, все более или менее интуитивно понятно, есть большое количество подсказок. Для проведения большинства действий хватает одного-двух кликов. Это что касается непосредственно строительства. Все остальное не так очевидно. Работа с бюджетом и другими табличками и менюшками затруднена в связи с их огромным количеством. Разобраться во всей этой куче информации без знания английского языка очень и очень непросто, так что делайте соотвествующие выводы.

Все основные события и вопросы первой необходимости постоянно наблюдаются внизу основного экрана. Они представлены в виде бегущей строки и перемежаются абсолютно бесполезной информацией. Вроде того, что в последнее время в городе участились случаи нападения тараканов на пожилых



Спальник, просто спальник. Как бы тебя обозвать, Митино или Бутово. Ладно, пусть будет Орехово-Горохово.

одиноких женщин. К счастью, те сообщения, которые действительно имеют значение, выделяются

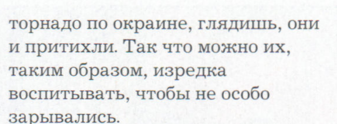




подчеркиванием и их нетрудно заметить. Периодически приходят прошения от граждан и различных общественных организаций города. Можно их выполнять или отклонять. Помните, что не во всех случаях принятие прошений идет на пользу городу, поэтому перед тем, как сделать выбор, не мешает немного подумать.

Мы становимся заложниками своего города и просто выполняем приказания своих же подчиненных. Такое положение вещей трудно назвать нормальным.

Так и протекает существование в заботах о повышении спроса на жилье и раздумьях, поймут ли избиратели, если вы в очередной раз увеличите налоги. Граждане у вас привередливые, приходится перед ними постоянно заискивать. Стадион построить? А у меня денег нету! Граждане не понимают и начинают потихонечку из города сливаться в неизвестном направлении. Немного помогает успокоить разбушевавшуюся общественность какое-нибудь стихийное бедствие. Пройдет



торнадо по окраине, глядишь, они и притихли. Так что можно их, таким образом, изредка воспитывать, чтобы не особо зарывались.

Как обычно и бывает, в конце каждого года «подбивается» бюджет. Именно он, а не мнение граждан, является показателем ваших успехов на ниве мэрства. Деньги решают все — будет у детишек новая детская площадка, а у стариков бесплатная больница или обойдутся. Деньги поступают в казну путем сбора налогов. Ставки на отдельные налоги можно менять, но очень осторожно. Граждане юмора не понимают. Их мало заботят ваши проблемы. Им надо, чтобы хлеба побольше было и зрелищ по возможности, а еще желательно, чтобы под окном атомная электростанция не стояла. Мусор вывозить надо вовремя и парки им сажать, тогда, возможно, они в конце года чего-нибудь и заплатят. А может и нет, скажут, мол, стадион подавай, скучно нам.

Эх, иногда так и хочется пустить им в город красного петуха, тем более, что такая возможность тоже есть. Только не увлекайтесь, а то полгорода спалить можно. Про полицию и другие экстренные службы тоже забывать нельзя. Горожанин этого не любит. Переедет к матери и поминай как звали. А мать у него далеко-о-о живет.

Чужие города

В игре есть уже готовые города, просто загружай и запускай время. Он отстраивается и начинает деньги приносить. Правда, непонятно, какой в этом смысл — неинтересно ведь. Можно закачать местность какого-нибудь известного города и издеваться над ним. Даже Московская возвышенность с Москва-рекой в придачу присутствует. Можно построить дом врага Петьки, а потом взорвать его безжалостно.

Короче, фич в игре много, но вот общее впечатление никак не складывается. Попробуем



разобраться и определиться с нашей оценкой. Начать придется немного издалека, но вы сами поймете, почему я так сделал. Сначала окунемся в глубь веков. Оттуда всегда нагляднее смотреть на то, с чем мы имеем дело сейчас.

Помните самую первую игру из этой серии? Старики, наверное, уже закивали седыми головами и затрясли морщинистыми руками. Да, я о той Сим Сити, которая шла еще на Спектруме с 48 Кбайт оперативной памяти. Загружать игру надо было с магнитофонной кассеты, лишь немногие счастливцы могли похвастаться такой роскошью, как дисковод (это было намного круче, чем сейчас — DVD). С тех пор прошло, наверное, лет десять. Вышло большое количество разных продолжений этой игры, но суть осталась прежней — вам предоставляется возможность попытаться построить деревушку или мегаполис, в которых станут жить люди. Горожане будут рождаться и умирать, будут прилетать самолеты, и отплывать корабли. Создание и руководство всем этим хозяйством ложится на наши хрупкие плечи. Короче говоря, на время мы можем стать маленьким богом с очень ограниченным ареалом обитания и сферой полномочий. Знаете, боги бывают плохие и хорошие, вернее, добрые и злые. Или компетентные и не очень. Если боги не очень компетентные, следовательно, необходимо к ним приставить советников, которые разъясняли бы, что именно в данный момент больше всего необходимо подопечным. По мере того как развивалась игра, увеличивалось количество наворотов невероятной сложности, росло и число советников, разъясняющих положение вещей. Когда на свет появилась первая часть игры, все было очень просто. Люди либо размножались, либо дохли. Иногда они требовали что-нибудь вроде стадиона. Жизнь была проста, как ржавые грабли. Если подопытные гады начинали донимать своими просьбами, можно было обрушить на них библейские по своим масштабам катаклизмы.



Да, с экологией, конечно, не очень, но мы обязуемся, если вы нас на следующий срок выберете, здесь будет цветущий сад. Не забыть бы, дайте я где-нибудь запишу.

С тех пор утекло немало воды, вознеслись и рухнули целые империи. Положение вещей, вроде бы осталось то же, с другой стороны, изменилось в корне. Да, нам и сейчас предлагают все то же плюс еще много чего. Огромное количество всевозможных построек, коммуникаций, проложенных на разных уровнях, от воздушных до запрятанных в самые недра земли. Осмысленно руководить всем этим хозяйством практически невозможно. Но это не беда, всегда найдется кто-нибудь, чтобы напомнить нам о том, что необходимо построить очередную ветку метро или возвести очередной мусоросжигательный завод. Безусловно, это помогает в деле обеспечения народонаселения всем необходимым, но лишает нас практически всякой свободы воли. Мы становимся заложниками своего города и просто выполняем приказания своих же подчиненных. Такое положение вещей трудно назвать нормальным. Я понимаю стремление разработчиков накрутить максимум всевозможных примочек, это сейчас так принято, понятно также, чтобы разобраться со всем этим, необходима помощь. Но я не хочу, чтобы мною манипулировал компьютер. Я сам хочу им манипулировать, В конце концов для этого он и куплен. MG





Музыку, спустя некоторое время, вообще хочется отключить или в крайнем случае разбить колонки. Господа, ну неужели в наше время нельзя подобрать нормальные мелодии?



Неожиданное здание, не правда ли? Да, я тоже с этим согласен, такой дом не стыдно иметь в любом, даже самом захолустном городке.





Евгений Беляков

HONDA МОТОКРОСС ГРАН-ПРИ

Почти полет

Компания Midas не первый год выпускает всевозможные гоночные симуляторы. При этом особенный упор делается на мотогонки. Не так давно вышла Castrol Honda, теперь вот на прилавках магазинов появилась и «Хонда Мотокросс Гран-при».

Паспорт

Honda Мотокросс Гран-при

Жанр: симулятор
Разработчик: Midas
Издатель: «1С»

URL http://www.1c.ru

Системные требования:
Процессор: Pentium II 300
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

По большому счету, эту игрушку нельзя сравнивать с каким-либо «навороченным» симулятором от монстров компьютерной индустрии наподобие Electronic Arts, однако, несмотря на ряд недостатков и далеко не самую лучшую графику, этот симулятор обладает целым рядом несомненных достоинств. Да и в общем-то Midas тоже не зря свой хлеб ест.

Герой асфальта

Ну, героем не героем, асфальта не асфальта, а стать профессиональным мотоциклистом и в полной мере испытать на себе головокружительный восторг высоких скоростей на соревнованиях по мотокроссу вам все-таки придется. Мотоциклы, препятствия и опасности трассы, азарт соревнований — все соответствует реальности до мельчайших деталей. Честно говоря, по уровню реализма «Мотокросс Гран-при» занимает явно не последнее место. Во-первых, вы можете выбрать любой из трех представленных классов мотоциклов (с двигателями объемом 125, 250 и 500 куб. см), при этом все их технические характеристики в точности соответствуют действительности.

Отмечу, что стандартная конфигурация гоночного мотоцикла не дает возможности получить оптимальные результаты на всех типах трасс, поэтому вам в процессе игры придется выяснить, как именно те или иные установки влияют на поведение мотоцикла и как его следует регулировать для адаптации к различным типам местности, покрытия и погодных условий. Варьировать можно следующие параметры:

Степень сжатия двигателя. Чем ниже данный показатель, тем меньше мощность двигателя и максимальное количество оборотов в минуту, но тем меньше и шансов сбоя или даже поломки мотора.

Коробка передач. Вы можете повышать/понижать передаточное число главной передачи, при этом более высокое значение показателя обеспечивает хорошее ускорение, но снижает максимальную скорость; более низкое значение дает высокую скорость, но снижает ускорение.

Жесткость шин. Не забудьте перед гонкой выбрать основу шин, более подходящую для трассы. Доступны следующие варианты —

мягкая, средняя и жесткая основы. Мягкие шины обеспечивают лучшее сцепление с грунтом, но быстрее изнашиваются; жесткие — менее эффективны с точки зрения сцепления и ускорения, но более долговечны и лучше подходят для длинных дистанций.

Тормоза. Также вы можете выбрать один из двух типов тормозов: железные или углеродные. Железные тормоза обычно используются на мягких, размытых грунтовых трассах, углеродные — на сухих и твердых. В целом углеродные тормоза более эффективны, но при высоких нагрузках ломаются гораздо чаще, чем железные.

Подвеска. Подвеске разработчики уделили особое внимание: например, вы можете регулировать ее жесткость (чем она меньше, тем легче управлять мотоциклом, но чем мягче подвеска, тем меньше ее надежность). Кроме того, не стоит пренебрегать такими параметрами, как ход подвески (от него зависит степень амортизации), усилие сжатия и отбоя, позволяющими увеличивать/уменьшать сопротивляемость передней/задней подвески.

Структурные характеристики. Масса, база (расстояние между передним и задним колесом), угол наклона вилки, дорожный просвет, отвечающий за вертикальное расстояние между рамой и плоскостью дороги, диаметр и масса колеса.

Любые неправильные действия гонщика приведут к износу жизненно важных узлов мотоцикла.

Чемпионат и чемпионы

Несмотря на то, что вы не один час проведете, копаясь в настройках вашего мотоцикла, «Мотокросс Гран-при» все же игра про гонки, а не техническое пособие начинающего инженера-механика, поэтому настало время поговорить собственно о соревнованиях.

В игрушке присутствуют 12 трасс, полностью копирующих реальные этапы международных соревнований по мотокроссу. Перед участием в чемпионате вы можете достаточно подробно изучить все их ухабы и повороты, «погонявшись» со временем в свободных квалификационных заездах или просто одиночных гонках (вы также можете варьировать количество оппонентов, выставляя в соответствующей графе цифры от 1 до 7).



Так выглядит экран выбора мотоцикла. Всего их пара десятков, у всех есть свои сильные и слабые стороны, однако при «умной» доводке любой принесет вас к заветному кубку.



Особенно стоит отметить режим «тренировочных заездов», где все участники гонки имеют возможность попрактиковаться на выбранной трассе и отрегулировать свои мотоциклы, периодически заезжая в боксы, чтобы привести их в оптимальное состояние применительно к текущей трассе.

Победа в квалификационном заезде принесет вам более выгодную стартовую позицию во время гонки. В соответствии с международными правилами продолжительность каждого этапа — 40 минут, плюс 2 круга. Если вы участвуете в чемпионате, то после каждой гонки получите определенное количество очков, сумма которых определяет результаты чемпионата. Количество очков зависит от занятого на данном этапе места, например за первое место засчитывается 20 очков, за второе — 17, за третье — 15.

Немаловажным аспектом во время соревнований являются «судейские» флаги, которыми обозначаются разнообразные ситуации в ходе гонок. Синий флаг — вы обязаны пропустить догоняющего вас гонщика; желтый флаг означает, что на трассе произошла авария или появилось препятствие — вы обязаны замедлить скорость и не имеете право совершать обгон. За неподчинение указанию маршалов гонщик может быть дисквалифицирован. Такая же «мера пресечения» постигнет вас и в том случае, если вы вздумаете проехать трассу в обратном направлении.

Реалии реализма

Как и в реальной жизни, старт — самая важная фаза в гонках «Гран-при». Вам будет необходимо выбрать оптимальную траекторию движения, не допустить столкновений и грамотно войти в первый поворот трассы. Начальные метры дистанции зачастую решают все — упадете, кувыркнетесь через голову, не вписавшись в местную «шикану», и все, догнать компьютерных оппонентов будет весьма проблематично. Слава Богу, падение не означает автоматического проигрыша или дисквалификации — просто вы несколько секунд будете беспомощно наблюдать за зрелищным полетом контролируемого гонщика, исполненным в лучших традициях индийских боевиков. Просто диву даешься: как после ТАКИХ аварий и падений отважный «пилот» вновь садится в седло и сигнализирует о готовности к продолжению гонки.

Немаловажным элементом в кроссовых гонках являются прыжки. Все, что требуется для прыжка на мотоцикле, — въехать на бугор на достаточно высокой скорости. Однако, чтобы нормально приземлиться, необходимо владеть приемом, который мотогонщики называют «разворот». Разворот — это умение контролировать с помощью рукоятки газа вращение мотоцикла, находящегося в воздухе. Этот прием основан на феномене, носящем невнятное название «сохранение угловой



Ой, мама! Кажется, я на коня залез, а не на мотоцикл. Ну ты, макаронная голова, куда ты свои копыта, тьфу ты, колеса задрал! Давай рули прямо, гадина металлическая!



инерции». Проще говоря, если заднее колесо вращается, и вы попытаетесь остановить его слишком быстро, перевернется весь мотоцикл. Напротив, если ускорить вращение заднего колеса (прибавив газ), мотоцикл начнет "заваливаться" в противоположную сторону. В «Мотокросс Гран-при», чтобы поднять переднюю часть мотоцикла, следует прибавить газ, а чтобы опустить ее — сбавить обороты. Поскольку степень разворота зависит от скорости вращения колеса, то максимальный эффект разворота возникает на самой высокой передаче.

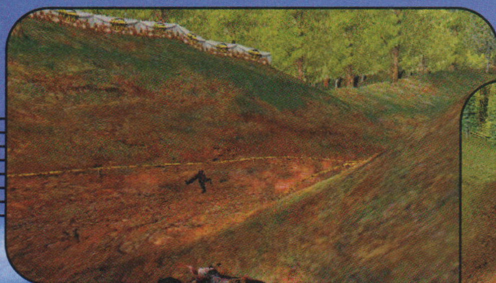
Любые неправильные действия гонщика приведут к износу жизненно важных узлов мотоцикла. Например, если стрелка тахометра будет постоянно находиться в красной зоне, это может привести к возникновению неполадок с двигателем — потере мощности и уменьшению крутящего момента или даже к взрыву! Чрезмерное количество жестких приземлений, контактов с отбойником негативно отразятся на состоянии подвески, что значительно снизит способность мотоцикла амортизировать ухабы, и соответственно он станет менее управляемым. Удары и тряска также крайне плохо влияют на состояние рамы, в результате чего поведение мотоцикла становится менее предсказуемым. Чрезмерная нагрузка на тормоза снижает их эффективность, а повышенная нагрузка на сцепление затруднит переключение передач или даже заклинит шестерни.

У природы нет плохой погоды

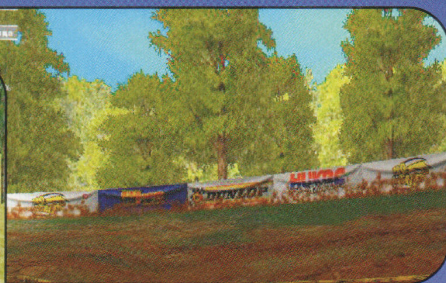
С одной стороны, «Мотокросс Гран-при» — технологически весьма продвинутая игрушка. Движения гонщиков воспроизводились с использованием технологии motion capture, поддерживается все современное системное обеспечение, включая трехмерный звук и force feedback. В разрешении 1024x768 описываемый продукт смотрится очень недурно, весьма достойно «имитируются» различные погодные условия, включая дождь и туман. Смачными комками летит грязь из-под колес с диковинным рисунком протектора, клубится пыль, остаются следы от шин...



Ну, чем вам не ковер-самолет?! Сейчас еще пару виражей заложу — и к финишу, напрямую, через лесок! Пусть эти бараны где-то там внизу петляют.







С другой стороны — невооруженным взглядом видны мелкие недоделки. Модели мотоциклов явно могли бы быть и получше — к плоским зрителям, хмуро наблюдающими за гонками, лучше вообще не подъезжать, чтобы не травмировать нервную систему. Хотя вот деревья и окружающий ландшафт смотрятся очень неплохо — дело в том, что стандартные «крестообразные» представители флоры стоят так, что к ним практически невозможно подъехать вплотную, а значит, они и не расползаются в набор перекрещенных плоскостей.

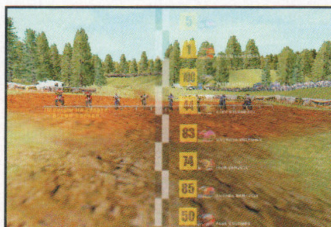
Есть пара замечаний и к поведению мотоциклов — зачастую после чуть ли не лобового столкновения ваш компьютерный оппонент спокойно продолжает движение, в то время как вы беспомощно кувыркаетесь в кювете. Но эти замечания из разряда придирок — все равно играть весело: прыгаешь себе на ухабах, лихо врываешься на полном скаку в сложные повороты, вертишь камеру во все стороны, пугаешь оппонентов нерасчетливыми движениями. Кстати, об оппонентах — гонщики из них очень неслабые: падают редко, ездят быстро и обогнать их не слишком просто. По заявлению разработчиков, для моделирования AI были использованы новомодные технологии на основе fuzzy logic, или, по нашему говоря, «нечеткой логики». Опровергнуть или подтвердить эту информацию весьма сложно, однако, как я уже сказал, ведут себя «враги» более чем прилично. Ну, а кому претит игра с тупой железкой — ради бога, нет проблем: гоняйтесь с друзьями по локальной сети или Internet (если, конечно, у вас есть модем на 28,8 или лучше), благо поддерживается весь стандартный набор «мультиплейерных» утех. Одновременно в игре могут участвовать до 8 игроков.

В качестве финальной оценки, которая, естественно, подлежит обжалованию, скажу, что «Хонда Мотокросс Гран-при» — неплохой симулятор, который наверняка придется по душе любителям компьютерных гонок. В принципе и «случайный» игрок не должен испугаться этой игры: специально для тех, кто не очень понимает важность крутящего момента на сложнопроходимой трассе, есть несколько настроек, позволяющих отключить наиболее реалистичные «примочки» и, например, воспользоваться услугами автоматической трансмиссии. MG

По реализму

«Мотокросс Гран-при» занимает явно не последнее место. Вы можете выбрать любой из трех представленных классов мотоциклов, при этом все их технические характеристики в точности соответствуют действительности.

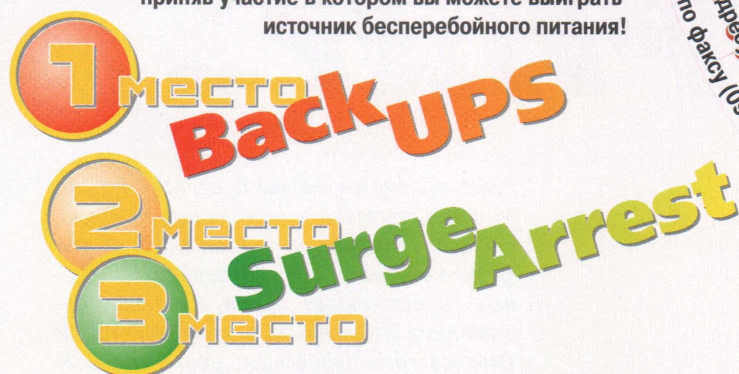




APC® ЛЕГЕНДАРНАЯ НАДЕЖНОСТЬ

Внимание! Конкурс!

Компания APC совместно с редакцией журнала «Подводная лодка» устраивает конкурс, приняв участие в котором вы можете выиграть источник бесперебойного питания!





Для участия в конкурсе пришлите ответ в московский офис APC по адресу 117419, Россия, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, корпус 4, по факсу (095)929-9180 или по электронной почте по адресу apcrus@apcc.com

1. В каком году компания APC вышла на российский рынок?

A. 1992 ❑
B. 1995 ❑
C. 1989 ❑

2. Какой ИБП был специально разработан для регионов с плохим энергоснабжением?

A. BACK UPS ❑
B. BACK UPS AVR 500 ❑
C. BACK UPS pro ❑

3. Корпорация APC является мировым лидером в области…

A. Проектирования оборудования защиты электропитания ❑
B. Производства и маркетинга оборудования защиты электропитания ❑
C. Проектирования, производства и маркетинга оборудования защиты электропитания ❑

4. APC производит программное обеспечение для ИПБ?

A. Да ❑
B. Нет ❑

5. Кнопка запуска теста на ИБП BACK UPS позволяет…

A. Проверить работоспособность ИБП ❑
B. Убедиться в том, что ИБП не перегружен ❑
C. И то и другое ❑

6. Сколько лет гарантии предоставляет APC на свою продукцию?

A. Пожизненно ❑
B. 1—3 года ❑
C. 1 год ❑

7. При помощи какого специального ограничителя можно защитить телевизор, видеомагнитофон и ПК от молний и перепадов напряжения?

A. Back UPS ❑
B. SurgeArrest ❑
C. Pnote Pro ❑

8. Сколько установлено ИБП APC по всему миру?

A. 9 000 000 ❑
B. 1 000 000 ❑
C. 20 000 000 ❑

9. Продукты какой серии предназначены для монтажа в стойку?

A. SMART_UPS RM ❑
B. SMART_UPS XL ❑
C. SMART_UPS RMXL ❑

10. Адрес сайта APC в Internet?

A. www.apc.com ❑
B. www.APCC.com ❑
C. www.apcc.ru ❑

11. В каком году была выпущена самая первая модель ИПБ?

A. 1984 ❑
B. 1994 ❑
C. 1997 ❑

12. Откуда Вы впервые узнали об APC?

A. Из рекламы ❑
B. От друга ❑
C. Из статьи в ____________

13. В каких фирмах или магазинах можно купить продукцию APC в вашем городе?

____

14. Самый популярный продукт, услуга APC?

____

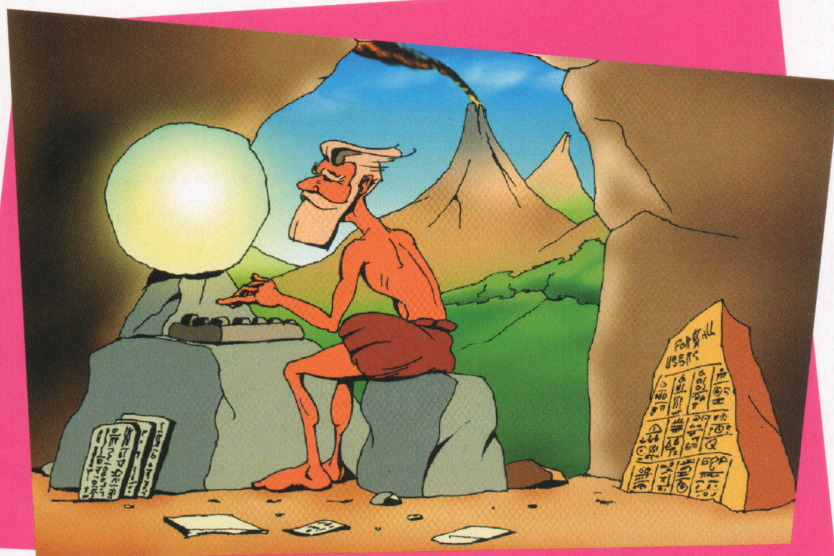
15. Какая компания наиболее активно продвигает марку APC в вашем городе?

____

А БЫЛА ЛИ ЭТА ИСТОРИЯ?..

Никита БАБЕНКО

Ниже вашему вниманию предлагаются избранные отрывки из нового труда многотомного профессора и академика Н. Мефонько «Тайны истории. Отгадки и солюшны», в настоящее время готовящегося к выпуску Издательским домом МГУИНГАМ (Московского городского универсального института независимой герметики и альтернативного мировосприятия).



Часть IX. К вопросу об аспектах

Как известно любому последователю нашей школы, знакомство человечества с компьютерными технологиями состоялось на самой заре цивилизации (см. части I-VIII). Об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что компьютеры не упоминаются ни в одной из древних летописей — следовательно, распространение их было настолько всеобъемлюще и общеохватно, что историки и переписчики просто не считали нужным тратить свои усилия и время на рассказы об обыденных предметах повседневного обихода. Косвенное подтверждение мы можем найти в обилии кремниевых изделий, изобилующих в раскопах позднего каменного века — как известно, основу компьютеров всегда и во все времена составляли именно кремниевые схемы.

С другой стороны, поскольку при проведении археологических изысканий в культурных слоях известных центров так называемых «энеолитической» и «античной» цивилизаций не было найдено сколь-нибудь значимых артефактов компьютерных технологий (глиняные перфокарты Шумера и Аккада были подробно разобраны нами в предыдущей части нашего труда), мы можем сделать следующий вывод: первые ЭВМ были попросту слишком большими устройствами. Кстати, о том же говорит история развития вычислительных агрегатов Нового Средневековья 50-60-х годов. нашего века.

Таким образом, при должной экстраполяции данных, подкрепленной полевыми исследованиями ученых нашей школы, мы можем с уверенностью предположить, что рудиментарные остатки ранних компьютеров наличествуют в мегалитических сооружениях Европы, Азии, Африки, Центральной и Южной Америки. То есть мы имеем полное право рассматривать Стоунхендж как полуразрушенный узел крепления динамика, рисунки в пустыне Наска — как пример глобальной микросхемы, Баальбекскую террасу — как «железо» не вполне понятного предназначения, египетские пирамиды и ацтекские зиккураты — как устройства накопления информации. Устройства ввода-вывода были предельно примитивной конфигурации, о чем свидетельствуют все те же глиняные (а то и каменные, как у древних иудеев) перфокарты и пространнейшие пользовательские руководства на стенах вышеупомянутых пирамид и зиккуратов.

Для обслуживания ЭВМ раннего периода человеческой истории были организованы многочисленные гильдии, иногда — целые касты профессиональных программи-

стов (жрецы) и союзы продвинутых юзеров (правящие династии). Причем первые, как то свойственно даже и нынешним, неизмеримо более убогим так называемым «хакерам» (для лучшего усвоения текста в ряде случаев здесь и далее мы будем использовать привычную читателю терминологию), быстро дистанцировались от широких пользовательских масс, перешли на собственное тайное арго, разработали непонятные непосвященным ритуалы (аналог современных «пойнтовок»), на ходу изобрели мифологию и стали практиковать невразумительную обрядность.

Особого внимания заслуживают достижения доколумбовых американцев — инков, ацтеков, майя. Мало того, что на территории нынешнего Перу была в кратчайшие сроки создана мощнейшая на тот момент в мире материнская плата (вышеупомянутый комплекс в пустыне Наска). Мало того, что сами Верховные Инки (продвинутые юзеры) владели так называемыми «солнечными дисками», однозначно являвшими собой накопители информации, аналогичные современным CD, разве что несколько большей массогабаритной размерности — другой очевидный венец первобытной вычислительной техники — мы ни в коем случае не должны забывать и про цивилизацию майятеков. А именно, про созданное ими узелковое — или, точнее, узловое — письмо, со всей возможной наглядностью доказывающее наличие в праисторические времена на территории полуострова Юкатан и южной Мексики обширной и разветвленной компьютерной сети. Ибо узлы, как всем известно, есть непременный атрибут последней — соответственно узловые послания (распространявшиеся, как несложно догадаться, в среде майятекских сисадминов и Web-мастеров) выступают первыми из известных нам сетевых протоколов.

«Следует особо отметить суровый характер античных сисадминов и модераторов - пример с реализацией трех плюсов, полученных Помпеей за оффтопик, оверквотинг и флейм в сети, лишнее тому подтверждение».

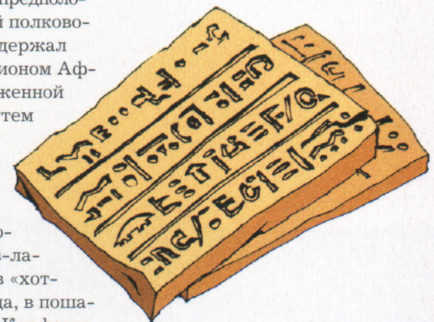
Но пика своего развития изначальные компьютерные технологии достигли в античных Греции и Риме. Того потребовали изменившиеся исторические условия: необходимость в обработке больших информационных массивов, составлявших неотъемлемую часть жизни греческих полисов и — особенно — обширнейшей Римской империи. А иначе как можно было справиться с подсчетами объемов вина, пшеницы и рыбы, поступавших на рынки, координировать движение легионов, отслеживать прирост и распределение рабов (аналог современных секретарш)? Кроме того, большую часть системных ресурсов задействовали астрономические изыскания — так, предпринятое Эратосфеном Киренским измерение среднего радиуса Земли чуть ли не на полгода целиком загрузило крупный вычислительный узел Александрия-Сиена.

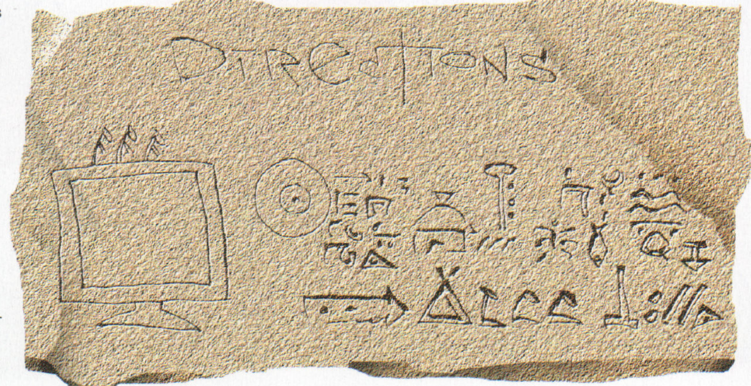
В результате неизбежного прогресса компьютеры существенно уменьшились в размерах, из объектов региональных превратившись в относительно небольшие городские аппаратные центры. Размещались они, преимущественно, в храмах (и по-прежнему обслуживались хакерами-жрецами), полностью занимая весь внутренний объем этих во всех смыслах культовых сооружений. Устройства ввода-вывода модифицировались в сторону голосовых девайсов, в качестве ПЗУ стали использоваться вертикальные цилиндрические накопители трех основных типов — ионического, дорического либо коринфского. Произошли изменения и в общей архитектуре ЭВМ.

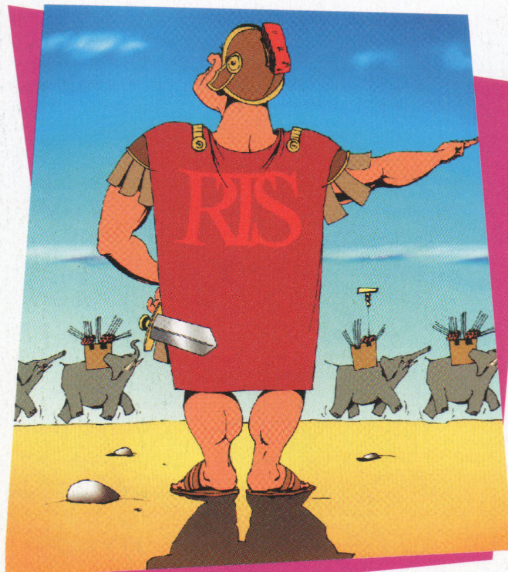
Наиболее мощные машины получали уважительные ники «оракулов» и использовались для диа- и прогностических целей, а главные компьютерные центры, обеспечивавшие сетевую связь и многопользовательский режим, находились на горах Олимп, Этна и Везувий. Следует особо отметить суровый характер античных сисадминов и модераторов — пример с реализацией трех плюсов, полученных Помпеей за оффтопик, оверквотинг и флейм в сети, лишнее тому подтверждение. Как нетрудно догадаться, именно к рассматриваемым временам относится зарождение и развитие института эхо-конференций, важнейшими и наиболее крупными из которых стали «Агора» (agora.aphens.gr) и «Форум» (forum.rome.it).

Несколько позже, а точнее — в эпоху расцвета Римской республики, в ходе Пунических войн — началась и виртуализация исторического пространства. Так, можно сделать предположение, что карфагенский полководец и геймер Ганнибал одержал поначалу верх над Сципионом Африканским в ходе напряженной рубки в сетевую RTS, путем многочисленных и умелых сейвовых операций перетащив через Пиренеи и Альпы слоновьи юниты, а затем с их помощью переиграв консулов-ламеров Павла и Варрона в «хотсит» под Каннами. Правда, в пошаговой военной стратегии Карфаген все же уступил Риму, как и во флотских симуляторах, результаты чего любой желающий и сегодня может увидеть в окрестностях города Тунис — времена были все еще чересчур жестокими. Но потом уже сам Рим, чрезмерно увле-









ченный экономическими составляющими игр, не выдержал натиска многочисленных восточных (а также северных, западных и южных) варваров, искушенных геймеров, действовавших по популярному ныне принципу «большой шоблой ходить — люлей не дадут», целенаправленно раскачивавших свои юниты и выносивших все вечные города в пределах видимости.

Наступили темные времена. Редкое уцелевшее «железо» сохранялось разве что в монастырях, туда же мигрировали немногие выжившие хакеры. Кстати, в отношении зарождения и развития христианства, вытеснившего на определенном этапе прежние, языческие верования, чрезвычайно уместна аналогия с прогрессом «Микрософта»; символичным представляется и практически полное совпадение в кириллической транскрипции сокращенных «погонял» главных действующих лиц того и другого. Соответственно экспансию ислама мы можем уподобить распространению «Линукса», а буддизм сравнить с ОС «Эппл-Макинтош».

Класс продвинутых юзеров сильно потерял в качестве (но никак не в количестве), измельчал и опошлился. Редко в каком рыцарском замке можно было встретить прилично работающий компьютер, а переписка машинных кодов от руки приводила к многочисленным сбоям в программах, а иногда даже и к утрате ценных системных ресурсов.

Вместе с тем степень виртуализации исторического (иными словами, игрового) пространства не уменьшилась, как того можно было бы ожидать, а, скорее, совсем наоборот. Увеличение роли отдельной личности — причем личности рыцарского, то есть воинского, звания — свидетельствует, что именно в период раннего Средневековья возникли и развились такие жанры, как RPG и «экшн». Может быть, именно последним фактом и объясняется деградация класса пользователей: как известно, активное злоупотребление 3DA отнюдь не способствует умственному развитию.

«Сомневаться в трехмерной природе средневековых action games не приходится, упоминания о ней в той или иной степени содержатся практически во всех доступных нам документальных свидетельствах.»

Сомневаться в трехмерной природе средневековых action games не приходится, упоминания о ней в той или иной степени содержатся практически во всех доступных нам документальных свидетельствах. Парадоксально, но факт — при общем регрессе вычислительной техники, игровые технологии продолжали развиваться чуть ли не по экспоненте: если верить сохранившимся летописям с солюшнами и описаловами, все игры прорисовывались исключительно на полигонах, на многих полях, с высокой степенью реалистичности каждой картинки и уделением особого внимания поддержке всевозможных метеоэффектов.

Соответственно в тогдашних 3DA, RPG и др. чрезвычайно многое зависело от мощности машины конкретного пользователя. Так, например, французский король Филипп VI не сумел (или не захотел) в 1346 г. произвести очередной апгрейд своего рабочего компьютера, а в результате — не смог вовремя отследить погодных (связанных с дождем) изменений игрового поля в рыцарском симуляторе «Кресси». Итог был печален: Филипп VI получил сокрушительное поражение от английского геймера Эдуарда ака Черный Принц и лишился большей части самых боеспособных юнитов.

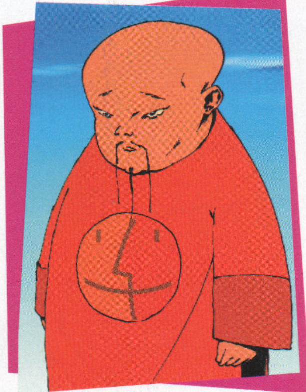
Не меньшее значение в средневековых играх имело умение грамотно пользоваться сейвами. Пренебрежение правилом «сохранение перед каждым ходом» приводило порой к пренеприятнейшим последствиям: монгольский хан Хубилай, пытавшийся перенести RTS наподобие «Эйдж оф Кингс» на Японские острова, два раза подряд терпел поражение от местных геймеров только потому, что забывал сейвиться перед началом очередной кампании. В обоих случаях Хубилай терял большую часть морских транспортных юнитов с войсками по причине бурь и штормов, проходивших по разряду AI — хотя некоторые дружественные нам исследователи и полагают, что японцы в борьбе против монголов активно юзали примитивный читкод «Камикадзе». И так, с небольшими вариациями, продолжалось вплоть до Возрождения.

Которое, вопреки распространенному заблуждению, наступило отнюдь не в одноименную эпоху: несколько столетий ушло только на согласование машинных кодов, универсализацию языков про-

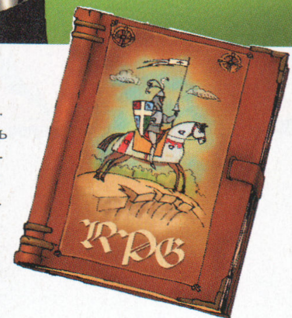












граммирования и упрощение существующих пользовательских протоколов — словом, на то, что теперь в рекламных кругах и соответствующих СМИ называют «приближением услуги к массовому потребителю». Разумеется, не обходилось и без эксцессов. Так, борьба двух мощных трансъевропейских корпораций за популярные доменные имена вылилась в кровавый сетевой мультиплейер, известный нам под названием «Тридцатилетняя война», а продвижение на рынок нового «железа» неизбежно сопровождалось неконтролируемыми всплесками активности околокомпьютерных масс и, как правило, поголовной сменой провайдеров, сисадминов и пр.

Но прогресс брал свое: пройдя сквозь увлечение адвенчурами, логическими паззлами и конвейерными аркадами, пережив появление заокеанских пользователей и бурный рост числа последних, окончательно устранив опасность «желтой» экспансии, западная цивилизация — уже целиком и полностью компьютерная — окончательно виртуализовалась. А затем с головой погрузилась в многолетнюю и много же пользовательскую военно-экономическую стратегию, сравнимую, пожалуй, только с нынешним «Империализмом». С той разницей, что все сражения проигрывались исключительно в риалтайме.

Следует заметить, что здесь сильно вовремя подоспели технологии сперва проводной, а затем и беспроводной связи — хотя коаксиальным кабелям, опутавшим весь известный игровой мир, было далеко до, оптокоммуникаций Древнего Рима, знаменитых гелиотропов, они тем не менее резко увеличили число активных геймеров. Другое достижение времен расцвета компьютерной цивилизации Земли связано с именами выдающихся изобретателей Рудольфа Дизеля и Этьена Ленуара, разработавших и предложивших на рынок новые движки, несравненно более мощные чем их предшественники. Эти (а также многие другие, не столь известные, но отнюдь не менее полезные) разработки позволили виртуальной цивилизации безбедно просуществовать вплоть до 1917 года. Как водится, все изменила революция.

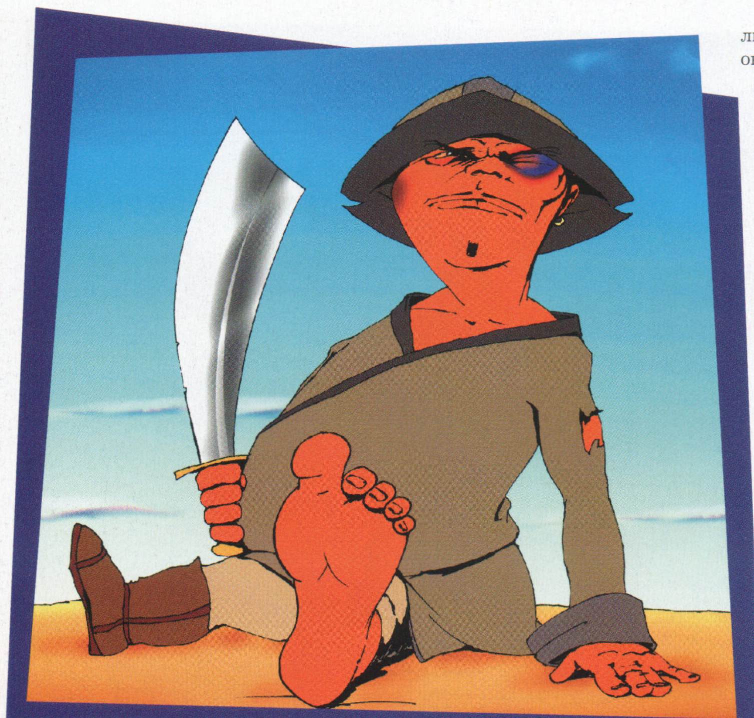
Часть X. Некоторые аспекты вопросов

Мы не считаем себя вправе не остановиться хотя бы вкратце на истории компьютерного дела в России — тем более, что последнее оказало неоспоримое влияние на общий ход развития человечества. Изначальная, иначе Древняя, Русь в отношении вычислительной техники шла практически нога в ногу с европейской цивилизацией, иногда даже несколько вырываясь вперед. Если мы вспомним про берестяные перфоленты Новгорода, мощный информационный канал «Запад-Восток» (или, иначе, «из варяг в греки») или локальную сеть «Киев-Константинополь», становится ясно, что исконное существование на заселенных восточными славянами территориях развитых программерских центров не подлежит ни малейшему сомнению.

К сожалению, в XIII веке нашей эры положение изменилось кардинальным — и далеко не лучшим — образом. Именно к этому времени относится первый зафиксированный в истории случай массового проникновения на немонополизированный рынок техники «желтой» сборки в сопровождении целых орд обслуживающего персонала. Его жертвой и пала Древняя Русь.

Местные разработчики не выдержали конкуренции и сошли с дистанции, а пользователи пересели на убогие, хотя и дешевые, машины, требовавшие огромных системных ресурсов, а также чуть ли не ежегодного апгрейда по месту производства, — русским юзерам была навязана громоздкая схема аппаратного обслуживания, заключавшаяся в периодическом обновлении платежных документов (квитанций), называвшихся тогда «ярлыками». Под знаком «желтой» сборки прошло триста с лишним лет российской истории, а когда, стараниями московской школы программистов, обратный переход

> «Другое достижение времен расцвета компьютерной цивилизации Земли связано с именами выдающихся изобретателей Рудольфа Дизеля и Этьена Ленуара, разработавших и предложивших на рынок новые движки».



личности, а не одна одинаковая; они действительно были людьми, а не шоколадными батончиками; аналогия с «Марсом» и «Сникерсом» в их отношении по меньшей мере неуместна), но только русский юзер Владимир Ульянов ака Ленин смог разработать по нему мощную систему читов, которая в скором времени и нанесла непоправимый вред чересчур усложнившейся, а потому легкоуязвимой «стратегичке» западной цивилизации. В результате, нормально начавшаяся RTS «Первая мировая» вылилась в кровавую мясорубку неопределенного жанра, дальше пошел непонятный «царь горы» «Социалистическая революция» с многочисленными аддонами, появился патч «Фашизм», продвинутые технологии оказались в руках малоприятных личностей с семинаристским образованием и повадками отставных ефрейторов. Начался частичный распад виртуальной реальности.

Дальнейшее известно. Как это ни прискорбно, но к концу 30-х годов нашего века человечество подошло с тяжелейшими системными сбоями практически во всех основных программах, порушила существовавшую еще в начале века сетевую инфраструктуру. И от «железа», и от софта остались одни лишь маловразумительные воспоминания, истинный смысл которых, казалось, навсегда останется недоступен людям, отброшенным в своем компьютерном

> «Разрушить данную традицию не смогла даже Екатерина II, свободно чатившаяся с французскими компьютерными гениями XVIII века Вольтером и Дидро».

развитии на уровень чуть ли не каменного века.

Но человечество оправилось и от этого удара, начался новый виток прогресса, и путь от «Эниаков» до современных мощных ПК был пройден не в пример быстрее, чем в первый раз. Не будем останавли-

на конкурентоспособные отечественные образцы все же состоялся, выяснилось, что протоколы и коды устарели морально и технически, геймеры выродились как класс, а сисадмины «местничают» — иными словами, меряются, у кого погонялово круче.

> «Так продолжалось до тех самых пор, пока великий юзер-реформатор Петр Алексеевич Романов ака Первый ака The Great не пробил мощный сетевой канал в европейское информационное пространство».

Так продолжалось до тех самых пор, пока великий юзер-реформатор Петр Алексеевич Романов ака Первый ака The Great (некоторые считают его реинкарнацией великого культурного героя Васи Пупкина, что нам представляется спорной, хотя и небезынтересной теорией) не пробил мощный сетевой канал в европейское информационное пространство. Правда, при этом он особо не разбирался в средствах и ломал любые ресурсы, до которых был в состоянии дотянуться. Если добавить сюда такие характерные приметы тогдашнего русского уклада, как нелицензионный софт, краденое «железо» и перекупку программистов — к сожалению, все они надолго пережили свое время — то становится понятно, почему Европа России боялась и особых дел с ней иметь не желала. Разрушить данную традицию не смогла даже Екатерина II, свободно чатившаяся с французскими компьютерными гениями XVIII века Вольтером и Дидро.

Как выяснилось полтора столетия спустя, боялись Россию совсем не напрасно. Общеизвестно, что хак-код «Капитал» был изобретен германскими программистами Марксом и Энгельсом (вопреки распространенному заблуждению, Маркс и Энгельс — две разные



странственно-временной континуум был окончательно девиртуализован. Вторая мировая война развернулась не в игровом, а в реальном пространстве. Затянувшись на долгие годы, она унесла многие десятки миллионов реальных же человеческих жизней, под корень уничтожила класс компьютерно грамотных людей, полностью раз-

ваться на конкретных его перипетиях — в конце концов, они достаточно подробно и в доступной форме изложены в любом учебнике по истории вычислительной техники, рекомендованном Министерством общего и профессионального образования. Задумаемся лучше вот над каким вопросом: а был ли тот, первый, раз действительно первым?.. MG

Рандеву с Незнакомкой





Вечерний город. Ярко освещенные улицы. Небольшой уютный бар. Здесь разворачиваются события увлекательной и зрелищной игры "Рандеву с незнакомкой". **Интерактивный видеоквест**, полный самых неожиданных и соблазнительных моментов, предложит вам пообщаться с таинственной незнакомкой и, если повезет, даже **обольстить** ее. Добиться успеха нелегко, но игра поможет вам раскрепоститься и проявить себя в полной мере. **Три очаровательные собеседницы** готовы исполнить ваши сокровенные желания, но… при условии, что вы будете тактичны и обходительны, как настоящий джентльмен. К каждой из ваших спутниц нужен особый подход, иначе вы не добьетесь успеха, и девушки вас покинут. Небольшие препятствия на пути к достижению цели только усилят желание и превратят процесс соблазнения в захватывающее **испытание чувств**.

Оригинальный текст сценария создавался в контакте со специалистами службы "Секс по телефону", а **профессионалы кино и телевидения** осуществляли помощь в отборе моделей, озвучивании и создании музыкального сопровождения к диску. Этот продукт является уникальным для России, и, без сомнения, получит широкое признание среди любителей **эротического видео**.



"Рандеву с незнакомкой" создаст полную иллюзию живого общения с вашими спутницами. Если вы не торопите события и любите пообщаться с хорошенькими девушками, вам будет предоставлена возможность поговорить с незнакомками на любые темы. Однако собеседницы чутко прореагируют на предпочтение вами одной из них остальным. Вам придется проявить гибкость и находчивость, чтобы достичь своей цели в каждом отдельном случае. Решительная Оксана любит разнообразие и активность, застенчивую Аню не так-то легко заставить откровенничать, а чтобы взволновать сексапильную Наташу придется поиграть с ней в карты.

Если же вам захочется понаблюдать за двумя девушками одновременно, предстоит придумать что-то совершенно оригинальное. В общем, ваше ночное приключение обещает быть интересным. Это **лучше, чем просто видео** – ведь вы можете общаться с героиней, это **лучше, чем беседа по телефону** – ведь вы видите собеседницу, это **лучше, чем просто игра** – ведь перед вами живая девушка. Вам предстоит испытать полную гамму переживаний и лучше разобраться в самом себе.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 965-05-20; **факс:** (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**







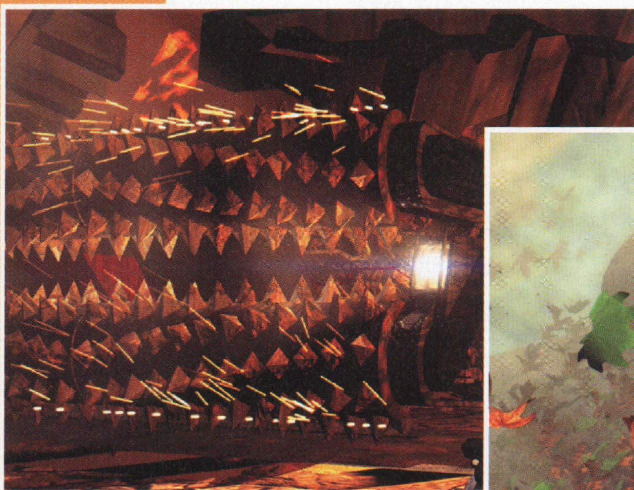


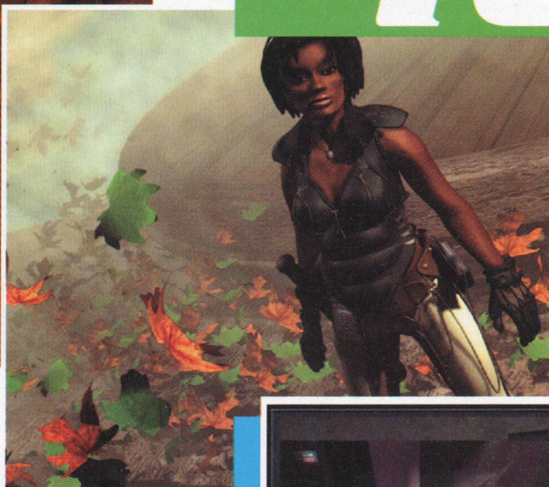
...perience Entertainment Software

Сегодня мы будем раздавать слонов играм, которые имеют самый высокий показатель по «облико морале» и, наоборот, с около плинтусным показателем, так сказать, благообразности. Что есть игра? Это другой мир со своими персонажами, законами и, что самое важное, ролью героя, которую геймер на себя примеривает. То есть когда мы садимся за игру, происходит как бы раздвоение личности — одна ее часть за клавиатурой, а другая по монитору бегает. Как и любое другое вмешательство в структуру личности человека, игра, так или иначе, оставляет свой психологический отпечаток. И в последствии обязательно сказывается на моральном состоянии любого человека. Ведь что такое мораль? На этот вопрос сложно ответить однозначно, например, в трактовке словаря: «Мораль — норма поведения человека в обществе, нравственные правила», — а как быть в игре, где эти правила от житейских устоев как небо и земля отличаются? Да, собственно, и общество может отсутствовать в принципе, а что делать, если персонаж вообще не человек? А я вам отвечу — ничего не делать, кроме выбора. Потому как решать, как ваша игровая половина будет выглядеть, суперхлопцем на страже мира и добра, или же наигнуснейшим негодяем вселенских масштабов, исключительно личное дело каждого. Ибо если возможность играть за «наших» и «не наших» существует, то почему бы и не побыть некоторое время Плохишом? Тем более, что в этом тоже своя фича есть.

Антон Попов aka Diesel /doctor-diesel@mtu-net.ru/

Морально-аморальный топ

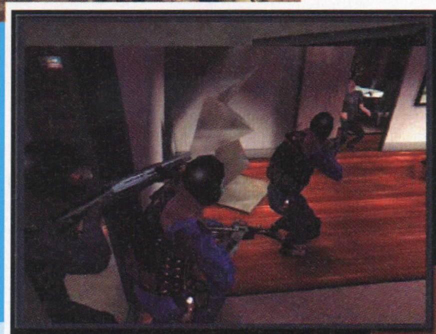




Глава первая, имени Супермена Бетменовича Непобедимого

Лично я не люблю быть стиснутым в рамках исключительной положительности. Такой, что без нее шагу лишнего сделать нельзя. О чем это я, спросите? Да о симуляторах полиции! Вот кому экспу моральную копить не надо, так это парням из ОМОН'а, они с ней родились и соответственно с ней же до последнего. Вот загружаешь такую игру и сразу становишься таким сурьезным и ответственным за жизнь человеческую, что ощущение собственной суперзначимости и суперправильности скоро начинает пугать.

1. В этой категории впереди гордо шествует строй парней из **Swat3**. У них с моралью порядок, и даже желающим останется, вот геймеру, например. В отличие от собратьев своих Swat3, не только высокой целью задается, но и гуманен к вражинам, при имеющейся возможности косить их направо и налево. Вот помнится, ползу бывало вдоль стеночки и вижу в проеме двери рожу небритую бандитскую — стоит, не шевелится и прямо на моей линии огня. Ну я, стало быть, как положено магазин сменил, взял в руки шашку с «Черемухой», примерился и зашвырнул гостинец. Зашипело, бандюга закашлялся, закряхтел и на карачках выполз. И тут странное со мной приключилось — не могу выстрелить и все тут! Смотрю на эти корчи беспомощные и понимаю, что стрелять мне никак нельзя, потому что я служитель закона и нахожусь при исполнении. Что если полосну я сейчас этого гада очередью, то буду я уже не представитель Фемиды, а та-



Он не сдался, а возможность у него такая была. Впрочем, у каждого есть право на выбор.

ким же гнусом, как этот рецидивист и душегуб. А хорошему парню это совсем не к лицу, однозначно. За такой гуманизм и соблюдение Женевской конвенции — место первое, с занесением в личное дело отметки о высокой нравственности.

2. Следом в параде идет, громыхая начищенной кирзой, команда из **Rainbow Six** (какой не важно, мы не графику обсуждаем), хоть и относятся они к организации, скорее военной структуры, но роль их от этого только усложняется. Борьба с терроризмом в мировых масштабах штука заковыристая, с кондачка не решишь, терпение требуется и профессионализм на должном уровне. Но только вот при всей своей исключительно моральной положительности в спасении бесценных человеческих жизней, имеет изъянчик небольшой. Ну не ценит игра нисколько жизнь человеческую, начать не успеешь, а кругом уже трупов навалено, мама дорогая! Правда, криминальных элементов в основном, но дело даже, собственно, и не в этом. Вот спрашивается, ради чего я своих соплеменников под пулю послал (я персонажей русских имею в виду, если кто не понял), хотя все равно рядом с заложником стоит дядька с УЗИ, или с еще какой берданой, а кореш его пристально уставился в сторону дверей, где я на корточках второй час сижу. И каждый раз одно и то же: стоит мне как-то неловко попробовать просочиться, так все — очередь по несчастной жертве обстоятельств, и весь труд коту под хвост. Ну с прерогативой «начать все заново» предположим не проблема, а как насчет угрызений совести? Это я про загубленную душу, по причине того, что — «у-упс», извините, ошибочка вышла. Каково, думаете, получать по чейто милости порцию свинца при неудачном раскладе, при этом еще и надеясь, что тебя спасут? Точно могу сказать вам — определенно не просто. Так что, несмотря на законность и прочие плюсы, с волюнтаризмом небольшой перебор получается, и место второе будет.

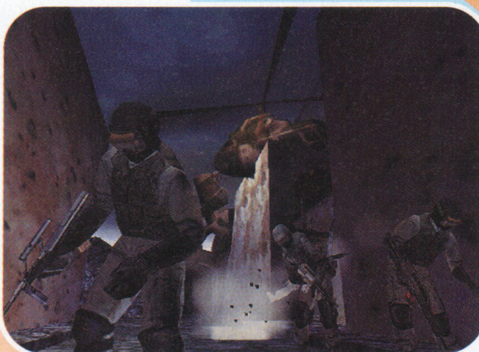
3. **Delta Force** (тоже неважно какой). Третье место — по причине некоторой неопределенности в целесообразности убиения. Уж если и решать путем вооруженного конфликта вопрос идеологических разногласий, то считаю, что разногласия эти должны быть весьма основательными. А простое заявление типа — произвести тотальный отстрел всех, кто движется, в таком-то районе, потому как они редиски законченные — я считаю малоубедительным. То, что кто-то, где-то, в небольшом количестве, с оружием и еще к тому же и мнение свое собственное имеет, явно не является поводом для безоговорочного и полного уничтожения. Может, они справедливости добиваются? Вон, ирландцы, тоже вроде бы террористами считаются, с Англией воюют уже какое столетие без передыху. А то, что Англия в свое время сама напросилась, об этом вроде и не вспоминают, типа было давно и неправда, а война, тем не менее идет. Ну да ладно, в общем и целом мы-то хорошие, чисты и непорочны в глазах общественности. Отвечать нам не надо, приказ есть, начальство плохого не прикажет, ну и — банзай до mission complete. Мы кого надо вынесем, что надо взорвем, а совесть пускай политиканов по ночам мучить будет.



Прицельный отстрел. Через прицел. Кто не упал — тот не успел.



Кучка бравых парней на пути к заданию. Спортивная пробежка перед работой.



Глава 1.1. Самая маленькая

Считаю просто необходимым отметить игру Urban Chaos. Пускай призового места в этом весьма серьезном рейтинге игра пока не получила по разным соображениям, к сути дела не относящимся (это не половая дискриминация, а солидарное мнение большинства, пускай сугубо мужского, ну и что?). Все равно внимания заслуживает. Дело в том, что впервые женщина (!), негритянка (!) встала на защиту закона и родного города и его жителей! И причем весьма неплохо с этим сложным и неженским занятием справляется, ну не сразу, конечно, постепенно, но уверенно. Не знаю, займет ли высокую строчку нашего топ-рейтинга в последствии **Urban Chaos**, но то, что он был уже упомянут среди таких зубров сугубо мужской профессии, уже однозначно good. Да и как не умилиться, когда наблюдаешь D'arsi Stern во время наведения порядка! Женственность, грация в каждом ударе по противнику. Ничего, что побеседовать с ней на темы о природе и новинках в моде вряд ли получится, зато как она вписывается в сюжет! Сказал бы, что как для него и создана, если б не попал пальцем в небо. Одно



Ну гнус я, гнус! И что с того?



могу сказать точно, если дело с продвижением женщин в экшены будет продолжаться в ключе «Урбанистического Хаоса», то я против ничего не имею. Если женщины докажут на этом поприще свою самостоятельность, то так тому и быть, в конце концов, они тоже люди.

Глава вторая

«Мужчина, а у вас кто — мальчик или девочка?»
«Само решит, когда вырастет...»
Анекдот юрского периода

Вот хочу вам предложить маленькую прослойку в рейтинге для более плавного перехода к играм (эх, не любит редактор это слово, но все же рискну) брутального характера. Здесь пьедестал поделят игры, в которых есть возможность из славного малого превратиться в злыдня нехорошего. Так сказать, по ходу пьесы. То есть играться начинаешь персонажем с доброй душой, чистым сердцем и светлой миссией в кармане, а потом раз — и стал порожденьем темной ночи. Всего лишь потому что кто-то не во-время под плохое настроение подвернулся, или рванул мостик какой мирный с поездом пассажирским вместо эшелона военного, ну случайно, чес-слово.

1. Вот отгадайте, кто на первом месте? Думаете Fallout? Не-а! Он только на втором, а на первом... на первом... **SimCity 3000**. Во как! И ничего подобного, я не болен, а очень даже здоров и свое решение о присуждении этой игре первого и почетного, сейчас объясню. Один вопрос: можете припомнить максимальное количество игровых часов (подчеркиваю — часов), проведенных за SimCity 3000? Ага, есть такие, очень хорошо. А теперь постарайтесь припомнить ваши действия по отношению к нескольким тысячам горожан, которые устраивают беспорядки и требуют от вас во что бы то ни стало построить стадион и расширить городской парк, когда на это катастрофически не хватает денег. Ась? Ну да, я-то понимаю, что дороги постоянно строятся и они очень нужны, что постоянно не хватает электричества и все такое, а эти дармоеды ни фига не понимают экономических проблем города. Но то, что рано или поздно на собственноручно выращенный городок обрушивается торнадо, пожар или происходит сброс радиоактивной дряни с летающих тарелок, по инициативе не кого-нибудь, а самого градоначальника — это точно. Проверено на самых спокойных и терпеливых личностях — вендетта городской администрации вопрос времени. Уж в крайнем случае особо оригинальные личности применяли эти кары небесные после заботливого сейва, но, по-моему, это еще более цинично.

2. Ну вот, а теперь **Fallout**, куда ж без него, сдается мне, что это такая же вечная тема как и... но, впрочем, мы о другом говорили, вернемся к нашим рейтингам. Не буду я вам пересказывать психо-морально-социальные возможности при выборе персонажа, вы их и без меня неплохо знаете, а некоторые, наверно, даже лучше, чем свои собственные. И что будет, если случайно вытащив плазменную винтовку Гаусса, совершенно не нарочно пальнуть в какого-нибудь жителя или представителя управления, вы тоже прекрасно знаете. С этого момента вы — гнус, пусть только локально, но на совсем. То, что вы только что принесли им какую-то очень нужную фиговину, за которой мотались бог знает куда и чуть живы остались, забыто навсегда, как и не было. Вы гнус, и точка. Пускай даже все те, что повылезали после невинной шалости с оружием, были порваны на ластики, от города уже толку никакого. Приходишь туда через месячишко с целью типа помириться, а они тебе: «Не ходи сюда, мы тебя боимся!» Короче, один неудачный выстрел и все, любовь здесь больше не живет.



Разборка! Крутая, с мордобоем, сквернословием, все дела.

3. Ну и раз мы классику затронули, еще один образчик нетленки на все времена, я думаю, будет уместен. Хотя, может, и рановато в «деды» записывать, но по поводу классики это бесспорно — **Command & Conquer Tiberian Sun.** Третье место C&C получил в данной номинации даже не из-за различия в убеждениях и мировоззрении плюшевых GDI и хардкорных NOD, а наличием еще одной тусовки не понятно что там делающих личностей. Ну те, которые возле развалин бегают и при появлении солдат предпочитают сделать ноги. Вот не воспринимаю я их за людей, как ни старался. И человеколюбия мне не прибавлял тот аспект, что, к примеру, в этот момент я играю за GDI и всех человеков, кроме нодинян, должен если не любить, то по крайней мере не трогать. Но только стоило мне увидеть пару-тройку бегающих человечков, как курс движения армии менялся в сторону аборигенов. Попутно, пока титаны топали за жертвами, выносилась еще парочка местных зданий, так, для зрелища. Что интересно, чувствовал себя при этом ну абсолютно спокойно, никаких душевных мук и всего такого прочего. Наверно, дело в том, что данное население выполняло роль макивары (макивара — в японских единоборствах — макет противника, на котором отрабатывались удары. Иногда это был живой человек. Временно), поскольку другого более подходящего предназначения я не вижу.



Без комментариев. Красота в полный рост.



Ну прелесть, правда? Юная девушка, здоровенные жлобы... помирают потихоньку...

Глава третья. Аморальная

Как говорила в свое время одна очень авторитетная бабушка: «Кто людям помогает, лишь тратит время зря. Хорошими делами прославиться нельзя». Целиком и полностью с ней согласен. Спасаешь им миры и города, трудишься в поте лица, а толку — симпатявый за-

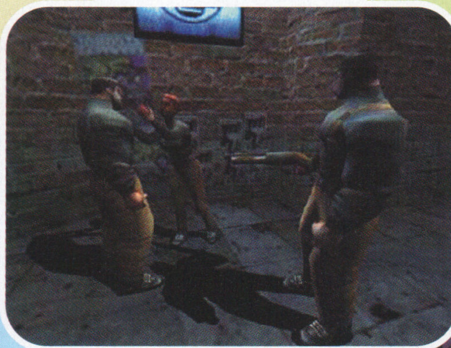
ключительный авишник и все. Всем спасибо, все свободны. И дергают без конца по поводу и без. Скоро дойдет до того, что уронит какая-нибудь Клава в речку мячик, и уже спаситель бежит на помощь, громыхая шестистволкой о броню.

Вот мы и подошли к тому разделу, где ничего хорошего NPC'ам не светит. Максимум, на что они могут рассчитывать — это на скоропостижную кончину главного персонажа-мучителя или на его величество случай. Моральная канва игр этого раздела выражается коротко и ясно — «must die» и никаких гвоздей! Ни тебе долгих раздумий по поводу — если я вдруг, а что тогда? Все понятно с самого начала и до гамовера, если сел играть в такую игру, значит, на какое-то время альтер эго приобретает лик чудовищный и кровожадный.

1. **Killer Tank.** Одно только название говорит о том, что это будет кроваво, жестоко и очень весело. О морали следует забыть после инсталляции игры, иначе, при попытке сохранить благообразность, есть очевидная вероятность долго не прожить. Если вы уже знакомы с Танком Убийцей и успели на нем покататься, тогда первое место



в этой категории для этой игры вы уже и без меня определили. Аркада, девиз которой — krush, kill & destroy (не путать с KKND), добротой, конечно, не сияет, но этого от нее-то как раз и не требуется. Причем, что особенно интересно: выполняются всяческие разрушительно-уничтожительные миссии, в которых численность врага на один квадратный метр явно выше нормы, да еще присутствует довольно внушительная толпа мирного населения. Оружия у гражданских нет, стало быть опасности они не представляют и ничего, кроме истошного визга, предложить не могут. Спрашивается,



а зачем они тогда? Догадаться не трудно — для того, чтобы догнать кого-нибудь и намотать на гусеницы с характерным булькающе-хрустящим звуком. Там кому-то плохо стало? Попросите пацифистов покинуть зал торжественных награждений! Гм. Продолжаем. Так вот цинизма этой игре не занимать, и если по какой-либо причине у вас имеется зуб на мир, можете отвести душу за управлением Танком Убийцей. А мораль можно поправить, сыграв в победителей первой главы рейтинга.

2. Опять меня на классику потянуло, впрочем, очень кстати, тем более что и вариант под стать приходится. Да, это он — великий и ужасный **Carmageddon2** . Второе место не за давностью лет, а по следующим причинам — тут человеков нет, то есть вроде как бывшие, дохлые самую малость, но это не считается. Раз зомби — значит, уже не человек, железно. А поэтому корежит неокрепшую геймерскую психику только один аспект, выражающийся примерно в следующем — убить, чтобы жить. Ну, скажете тоже, изобрел велосипед, вон в Quake (кстати, почему я про Кваку ничего не сказал? Непорядок, а, впрочем, вот упомянул) валят фрагов пачками тоже, ну исключительно для того, чтобы выжить. Ну да, валят, только там товарищи при волынах ответить могут, а то и про респавн напомнить. А тут зомбики беззащитные, и давят их все исключительно из соображений собственного time-up'а и ладно, если бы просто переехал и все дела, а то ведь все норовят бластером пожарить, пружинкой в лоб укатать, да чтобы об стену размазало обязательно. И если бы народ там чуток поживее был, в смысле поприжизненей, то отдал бы первое место, чесслово.

3. Ну и замыкает шествие Плохишей антипод первой главы — **Kingpin**. В принципе, если бы не аура криминала и метод, а, точнее, язык общения братвы в игре, я бы встал перед проблемой пустующего пьедестала бронзового призера. Вообще-то надо отдать должное мрачному антуражу игры, начиная от реализации «базара по конкретному» и заканчивая, с позволения сказать, сюжетом «Бугра». Аморально, мрачно и не по-детски. Игра, построенная на мордобитии, перестрелках с разборками (или наоборот?) и солидном, богатом



сложными сочетаниями фраз и выражений, языке, не может не вызвать нормального нездорового интереса. Послеигровое перевоплощение вряд ли состоится — нынче мафиози не сладко живется, но периодическое употребление почерпнутого словарного запаса какое-то время гарантированно.



Смачная кровавая лужа, а несколько секунд назад она бегала, прыгала и в меня стреляла, ну вот и напросилась!

Глава последняя. To be or not to be?

Однозначно — to be! Причем всем, кем угодно: спасателем на водах или крестным отцом всех отщепенцев на свете. Никто вас не отругает и в угол не поставит, если вы, к примеру, аннигилируете с утра планетку, к вечеру стреляете оленей в Dear Hunter, а на следующий день переводите бабушек через дорогу и сажаете деревья. Нормальное дело! Главное, чтобы баланс соблюдался, так сказать, золотая середина. Превратить свой моральный облик в зверинообразную субстанцию или, наоборот, в плюшево-пушистую непонятность, равнозначно плохо. Хотя, на мой взгляд, плюшево-пушистый хуже. Соблюдать норму непросто,согласен, но как тогда научиться отличать добро от зла, если играть постоянно на светлой стороне? Исключительно опытным путем. Копить экспириенс полезно не только в области высокой морали и благородства, но и в абсолютно противоположном направлении. Иначе равновесия не будет, а будет все однотонно и скучно неимоверно. Потому что при отсутствии одной из сторон, борьба прекратится, начнется неизбежная деградация, а нам это точно не нужно. В общем, больше игр за «хороших», «плохих» и ... «очень плохих», а мы уж сами разберемся, что к чему. MG

И вот — свершилось! Ныне легендарная вторая часть проходилова «Фараона» наконец получает возможность увидеть свет! Веселится и ликует весь народ. Женщины кидают в соответствующем направлении чепчики. Оркестры играют туш. Дети радостно прыгают в своих загончиках. На домах вывешены флаги. Героического товарища Белякова встречает страна. Девушки млеют, юноши краснеют, а зрелые дамы назидательно качают головой. Ибо вот он! Могучий и великий! Второй кусок солюшена! Это ж надо!

Правда, обрамление второй части подозрительно напоминает первую. Но это не страшно, ибо никто уже первой части не помнит, она, покрытая пылью времен, осталась только в памяти бывалых. Лишь древние рукописи хранят упоминание о первой части. Лишь на глиняных табличках сохранился ее исходный текст — жаль, сами таблички не сохранились. Но сквозь тьму веков дошли до нас боковины исторического труда! И нельзя было их проигнорировать. Потому что значение информации их для грядущих поколений трудно переоценить. Ликуйте, покорители Нила!

И покорители всего остального, тоже ликуйте! Потому что есть и еще один солюшен в нынешнем номере! Он хоть и не вторая часть, но зато полный. И посвящен игрушке, которая… Которая… Которая…

Аааах. Устал. А вы представляете, каково было Евгению Белякову написать столько про Нил?..

Дмитрий Резников

CHEATS

СТР. 164–165

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

- Nox
- Pharaoh (окончание)







Как дорастить свою собственную империю на берегах Великой реки (окончание)

Евгений Беляков

В предыдущей части гайда были рассмотрены первые шесть миссий архаического периода. Пройдя их, вы должны уже освоиться с хозяйственными вопросами: постройка необходимых зданий в нужное время, обеспечение жизнеспособности города, налаживание производства товаров и установление торговых путей, регулирование посредством надзирателей сбалансированности рабочей силы, расходных и доходных статей бюджета, периодических религиозных притязаний божеств, военной мощи города и т. п..



Сюжет прохождения игры нелинейный. После успешного окончания шестой миссии вам представится возможность выбора одного из двух городов: Behdet (ниже по Нилу) или Abedju (выше по Нилу).

Abedju (Abydos)

Требования для прохождения этой миссии (в зависимости от уровня сложности):

- Население не менее 2500.
- Культура не менее 25.
- Процветание не менее 25.
- Рейтинг монумента не менее 17 (две маленькие Mastaba и одна средняя Mastaba).
- Королевский рейтинг не менее 50.

Начинайте строительство города на правой стороне Нила. Наладьте добычу рыбы (Fishing Wharf) и проследите, чтобы народу хватало пищи. Разумеется, как и во всех предыдущих миссиях, жизненно необходимо наладить доходную часть бюджета. Золота в этом регионе нет, так что придется плотно заниматься производством и торговлей.

Основные события

- На протяжении всей миссии постоянно будет расти зарплата по всему королевству (Wages), поэтому не забывайте ее планомерно повышать. В противном случае ваш город пострадает от недостатка рабочей силы.
- Следите за растратами, не доводя их до минимума, потому что периодические штормы будут топить торговые корабли и торговля на некоторое время окажется в состоянии стагнации.
- Со временем торговый оборот рыбы упадет, но возрастет торговый оборот пива.

Фестивали в честь Osiris'а станут проводиться во всех городах Египта и Фараон будет периодически требовать от вас дары в качестве бочек с пивом. Запросы пива начнутся через несколько лет, поэтому после строительства рыболовных верфей стройте фермы по выращиванию ячменя (Barley) и организуйте производство пива (Brewery). Старайтесь строить хранилища на одном берегу Нила, потому что, переправляясь с одной стороны на другую на лодках, торговцы могут периодически тонуть, и это лишит вас прибыли.

Кроме всего прочего, различные города Египта будут время от времени страдать от недостатка пищи, и Фараон потребует от вас отправки «гуманитарной» помощи. Но не волнуйтесь, это случится через достаточно большой период времени, когда ваш город уже встанет на ноги, просто помните, что необходимо постоянно иметь какой-то запас рыбы в хранилищах и на складах. Важно не забывать, что горожане также хотели бы видеть рыбу на прилавках рынка. Вы можете легко регулировать количество товаров через надзирателя по коммерции.

На первый взгляд, нечестно изымать такое количество ресурсов вашего города, пусть даже и Фараону, пусть даже и для благих целей. Однако в этом есть и свои плюсы. Во-первых, если вы вовремя будете отправлять товары на запросы Фараона, ваш королевский рейтинг сказочно рванет вверх. Во-вторых, Фараон будет поможет вам с кирпичами,

Паспорт

Pharaoh

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Impressions
Издатель:	Sierra

URL www.sierra.com

Системные требования:

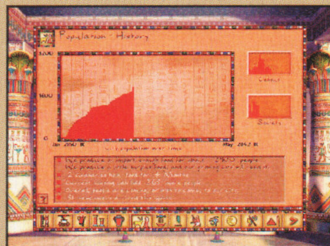
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт



Каждой весной дожди и таяние снегов в горах Эфиопии приводили к стоку в Нил огромного количества талых вод. Паводок достигал Египта примерно в июле. Река разливалась и затопляла свои берега, оставляя на них плодородный ил.

СОВЕТЫ

Надзиратель по амбарам (Overseer of granaries)



Построив первый амбар, вы можете просматривать информацию от надзирателя по амбарам. Этот надзиратель следит в городе за производством и потреблением пищи, сообщает информацию о возможности экспорта пищи, ее запасах или нехватке. Кроме этого он уведомляет вас о том, сколько людей ваш город может принять, и о желании других переселенцев к вам эмигрировать. Надзиратель следит также за информацией по избытку или недостатку жилья в городе. Советую в процессе игры посматривать на эти данные (выводятся в окне под графиками), они помогут вам сэкономить деньги и создать сбалансированную инфраструктуру в вашем городе..

Надзиратель по храмам (Overseer of temples)



Этот надзиратель обеспечит вас информацией, которая будет полезна для того, чтобы божества не слали кары на ваш город и чтобы граждане были довольны вашим искренним участием в их религиозной сфере жизни.

1. **Osiris** — бог Нила. Этот бог заведует плодородием полей и сбором урожая. Если вы не будете к нему должным образом почтительны, он способен лишить ваш город растительной пищи.

Под предлогом того, что земли перестали вдруг быть плодородными, крестьяне не смогут выращивать урожай целый сезон. Он может также лишить вас всех запасов в амбарах, и население будет голодать. Не удивляйтесь, если случится вдруг наводнение. Но если вы будете хорошо себя вести, то он может ускорить доставку





Многие египетские провинции испытывали острую нехватку хорошей древесины, но у них было достаточно глины и тростника, и поэтому дома рядовых граждан строились из тростниковых стеблей, сплетенных в пучки и связанных друг с другом.

которые нужны для строительства Mastaba'сов. Кирпичи вам доставят из города Nubt. В принципе вам нужно будет организовать собственное производство кирпичей или, если ваши доходы позволят, закупать их. Однако это достаточно накладно для бюджета, конечный продукт потребления всегда не дешев. Поэтому лучше организовать закупку соломы (Straw) и глины (Clay) и наладить производство кирпичей (Brickworks). Солома и глина — первичное сырье, которое не так дорого, как конечный продукт, поэтому организация такого производства в вашем городе и сырьевые закупки будут изрядно щадить вашу расходную статью бюджета.

Через некоторое время (лет через 30) благополучию вашего города станут угрожать набеги врагов Египта. Малочисленный отряд приплывет на двух или трех кораблях. Для решения этой проблемы достаточно построить один форт (Fort), который в миг разберется с обидчиками. Враги могут высадиться как на правой, так и на левой стороне, поэтому не забудьте построить транспортную (Transport Wharf) и корабельную верфи (Shipwright), если места по производству кораблей еще нет. При желании можно построить еще и верфь боевых кораблей (Warship Wharf), но это в данной миссии не очень нужно. Для строительства кораблей вам понадобятся доски (Wood), их придется закупать, так как леса в вашем регионе нет. Не увлекайтесь сильно закупкой досок и организацией военной мощи вашего города, агрессия врагов в этой миссии этого не стоит.

Не забудьте организовать производство парусины (Linen) и папирусов (Papyrus) — и одно и другое со временем понадобится вашему городу. Кроме этого, наладив экспорт данных товаров (как по суше, так и по воде), вы получите немалую прибыль от торговли.

Закончив эту миссию, ваша семья вступит в следующую историческую эпоху королевства Египет: эпоху Старого королевства (Old Kingdom). Перед вами опять будет стоять вопрос выбора: строить и развивать город Selima Oasis или Abu (Elephantine).

Behdet (Apolinopolis)

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 2500.
- Культура не менее 15.
- Процветание не менее 20.
- Рейтинг монумента не менее 11 (средняя Mastaba).
- Королевский рейтинг не менее 45.

Прежде всего вам нужно обеспечить безопасность города. Нубийцы будут периодически нападать на ваш город с юга. Поэтому строительство верфей военных кораблей — необходимо. Для этой миссии достаточно трех-четырех военных кораблей. Они справятся с нубийским флотом, а чтобы подстраховаться постройте форт на случай высадки войска интервентов. Обеспечение безопасности в регионе — ключ для прохождения данной миссии.

Разумеется, для развития города следует заняться хозяйственными вопросами. Наладьте добычу рыбы, которая станет основным источником питания граждан вашего города. Золотодобыча в существенной мере облегчит вам жизнь, поэтому постройте небольшой район в левом нижнем углу карты.

Фараон будет периодически «домогаться» на предмет даров, и отказывать ему в этом неумно. Организуйте гончарное производство и следите за тем, чтобы в хранилищах вашего города постоянно были гончарные изделия, так как Фараон будет достаточно часто просить вас выслать именно их.

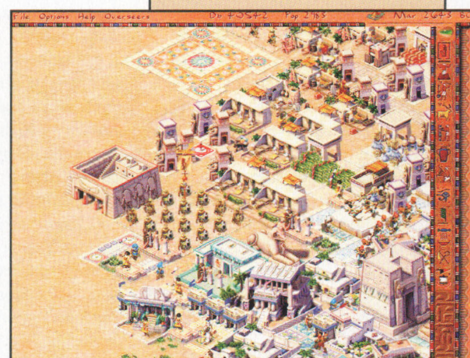
Организуйте экспорт производимых товаров.

Когда ваш город удовлетворит всем требованиям прохождения этой миссии, перед вами встанет выбор, чем управлять в следующей эпохе египетского королевства, эпохе Старого королевства. Вы можете выбрать один из городов: Selima Oasis или Abu (Elephantine).

Эпоха Старого королевства (Old Kingdom)

Selima Oasis

Египет стал более сильным и могущественным королевством. Огромный товарооборот между городами вызывает зависть соседних государств, и они пытаются помешать развитию империи. Враги нападают на города и осаждают их, перекрывая торговые пути. Основной задачей этой миссии является



охрана торговых путей с соседними городами.

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 3000.
- Культура не менее 20.
- Процветание не менее 20.
- Рейтинг монумента не менее 0.
- Королевский рейтинг не менее 55.

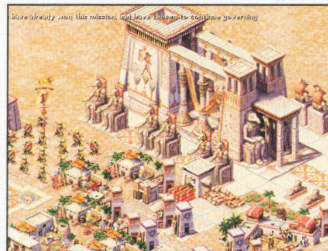
В начале миссии вам нужно, прежде всего, обеспечить ваше население едой. В этом регионе водятся стада страусов, поэтому для начала постройте охотничьи дома. Обеспечив город страусиным мясом и построив все необходимые для жизнеобеспечения здания, наладьте производство предметов роскоши (luxury goods). Фараон в очень скором времени будет присылать запросы на предметы роскоши. Кроме них, Фараон также пожелает, чтобы вы периодически высылали свои легионы на помощь осажденным городам, поэтому военная мощь городу необходима. Лучше строить форты с пехотой, которая сильнее, чем лучники, значит необходимо производство оружия. А производство оружия требует меди. Медь вы не можете добывать в этом регионе, поэтому ее нужно закупать. Но для покупки чего-нибудь, сначала что-нибудь продайте.

Установите торговые отношения с городом Behdet, в этой миссии он будет основным закупщиком досок. Организуйте производство досок, построив лесопилки (Wood Cutter). Стройте их рядом с лесными угодьями, чтобы лесники не бегали по полдня за бревном. Проследите за хранилищами и надзирателем по коммерции — первые доходы вам обеспечены.

Когда вы убедитесь, что доходы стали превышать расходы, быстро стройте форты для защиты города. Не жалейте денег — враг близко. Ливийцы будут вторгаться на территорию вашего города в основном с юго-востока, поэтому ставьте первые форты в этой части города.

Ливийцы нападают не только на вас, они атакуют сразу несколько городов, в том числе и те, с которыми у вас установлены торговые отношения. Фараон будет просить подкрепления для соседних городов. Вы, конечно, можете отправлять свои легионы, это поднимет ваш королевский рейтинг и окажет благоприятное воздействие на отношения Фараона к вашему городу. Но, отправляя войска, не забывайте, что приоритетной задачей является охрана вашего собственного города. В основном бои будут проходить в городе Kerma, хотя они также могут произойти в Behdet'е. Во время осады торговля приостанавливается, поэтому не спешите устанавливать торговые отношения с Kerma, сначала торгуйте лесом с Behdet'ом.

Когда вы почувствуете стабильность в регионе, значимость своей «жесткой руки», открывайте торговый путь с Kerma и другими городами. Это принесет вам дополнительные доходы. Когда они будут превышать расходы, не забудьте заняться импортом товаров для развития и процветания вашего города. Организуйте производство конечных товаров потребления и ввозите сырье, на этом вы существенно сэкономите и решите проблему занятости населения вашего города. Вам предстоит импортировать рыбу, ячмень, тростник, медь. Экспортировать лучше не сырье, а конечный товар — он дороже. Наладьте экспорт пива и папирусов.



Основные события

- На протяжении миссии торговый путь на Kerma будет периодически отрезан, его нужно восстанавливать.
- Хотя цена на тростник постоянно повышается, торговать папирусами все равно выгодно.
- Товарооборот досок с городом Behdet увеличивается.
- Иногда из-за осады Behdet'а торговый путь к нему будет отрезан, его нужно по возможности быстренько восстановить.
- Не забудьте следить за повышением оплаты труда. Средние зарплаты по королевству должны возрастать. Невнимание к этому вопросу может вызвать миграцию населения из вашего города.

Защищая торговые пути и выполнив все необходимые требования этой миссии, вам предстоит возглавить правление городом Saqqara.

Abu (Elephantine)

Для своих грандиозных проектов строительства Фараону понадобится множество экзотических камней. Услада «каменной» потребностей Фараона — основная задача в этой миссии.

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 4000.
- Культура не менее 30.
- Процветание не менее 30.
- Рейтинг монумента не менее 0.
- Королевский рейтинг не менее 50.

Основные постройки в этом регионе нужно располагать на острове, в центре. Обеспечьте население рыбой и займитесь экономическим развитием региона. Камни, камни и еще раз камни — вот, что в основном будет хотеть от вас Фараон. В гористых

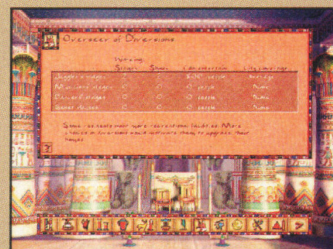


Египетские воины пользовались в бою разнообразными видами оружия, включая боевые топоры, булавы, копья, мечи, кинжалы и луки. В то же время каждый отряд обычно специализировался на применении какого-то одного оружия.

Советы

урожая, обеспечить быстрое восстановление (регенерацию) стад животных, косяков рыб, которыми питается ваше население, и ускорить выращивание урожая на некоторых типах плантаций.
2. **Ra** — бог королевства. Он влияет на торговлю и ваш статус в Египте. Радуйте его, и он поднимет ваш рейтинг по королевству, поможет предотвращать криминал в городе и даже заставит ваших рабочих вспомнить лозунг: «Труд — это праздник!».
3. **Ptah** — бог ремесленничества. Он влияет на производительность и может улучшить способность города строить монументы. Кроме этого он влияет на образованность граждан вашего города.
4. **Seth** — бог разрушений. Вот уж кого нужно ублажать, так это его. Если он будет недоволен, то город может подвергнуться разрушениям. Если же почитать его должным образом, то он будет временно превращать ваших рядовых солдат в ветеранов, и они смогут разбивать врагов с меньшими потерями.
5. **Bast** — богиня Очага. Эта богиня уникальна. Во-первых, ее настроение влияет на настроение других богов. Во-вторых, она влияет на уровень жизни в вашем городе, а также на здоровье людей, и от нее зависит их настроение и душевное самочувствие.
Надзиратель сообщает вам количество больших храмов (Complex Temples), храмов (Temples), мест поклонений (Shrines), построенных на данный момент в вашем городе. Он предоставляет информацию о количестве прошедших месяцев со дня последнего фестиваля (Months since Festival), и, конечно же, об отношении к вашей религиозной политике(Appeasement). Кроме этого вам предоставляется восторженная и предупреждающая информация от самого радостного и самого недовольного божества.

Надзиратель по развлечениям (Overseer of diversions)



Надзиратель по развлечениям следит за тем, чтобы клерки чувствовали себя уютно в вашем городе. Он предоставляет информацию о сценах, где выступают

СОВЕТЫ

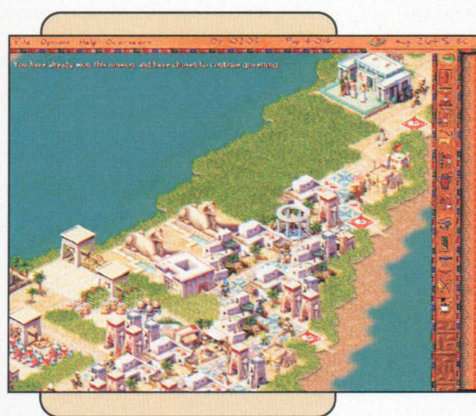
циркачи (Juggler's Stages), музыканты (Musician's Stages), танцоры (Dancers Stages), и домах, где играют в сенет (Senet houses).
Надзиратель выводит информацию о количестве работающих сцен и домов (Working Stages), которая сопоставима с количеством маленьких площадей (Booth), больших площадей (Bondstand), павильонов (Pavilions) и домов по игре в сенет. Он предоставляет также информацию о количестве сыгранных игр и отработанных шоу (Shows).
Далее приводится информация о максимальном количестве граждан, которых может развлечь данная увеселительная отрасль (Can entertain), и уровень доступности в городе (City Coverage). Кроме этого тут есть сведения о том, как граждане реагируют на количество увеселительных заведений в вашем городе.

Надзиратель за рабочими (Overseer of the workers)

Надзиратель за рабочими предоставляет



вам полную информацию о занятости населения в вашем городе. Он показывает секторы трудовой деятельности (Sectors).
Напротив каждого сектора надзиратель сообщает вам число необходимых городу рабочих (Need), имеющихся на данный момент (Have). Если число в столбце Have желтого цвета, значит у вас не хватает рабочей силы в данном секторе и нужно что-то предпринимать. Если сектор является наиболее важным в функционировании вашего города в данный период (например, сектор Military в период нападения врага), то вы можете определить приоритетность распределения рабочей силы. Для этого щелкните по сектору и установите приоритетность от одного до восьми, и надзиратель проследит за тем, чтобы приоритетные секторы не страдали от отсутствия рабочих рук. Для решения проблемы отсутствия рабочих рук или безработицы надзиратель предлагает информацию об уровне оплаты в год каждым десяти рабочим (Wages/10). Вы можете привлечь дополнительное количество граждан к труду, подняв заработ-



районах постройте шахты по добыче драгоценных камней (Gemstone Mine), а рядом — ювелирное производство (Jeweler), торговля данным товаром пойдет на ура!

Фараон пожелает, чтобы вы ему посылали много песчаника и гранита, поэтому постройте несколько шахт (Granite, Sandstone Quarry) и того и другого на травянистой местности.

Не пренебрегайте безопасностью региона, постройте пару фортов, когда появятся лишние деньги. Фараон наверняка попросит поддержать его военную кампанию парочкой легионов.

Постройте в верхнем правом углу карты пару ферм по производству овощей и фруктов (Lettuce Farm), ячменя и т. п., в общем, обеспечьте город разнообразной едой.

Установите торговые отношения с соседними городами и зарабатывайте деньги, не забыв определить себе соответствующее жалование, эти деньги перейдут к вам в следующей миссии. Продавайте конечные продукты, покупайте сырье, если не можете произвести его сами. Основные статьи дохода: продажа парусины, пива, папирусов, предметов роскоши, кирпичей.

Наслаждайтесь доходами.

Основные события

- Через некоторое время после начала прохождения миссии откроется новый торговый путь с городом Selima Oasis.
- Увеличится товарооборот льна.
- Уменьшится товарооборот песчаника (прервется сухопутный торговый путь).

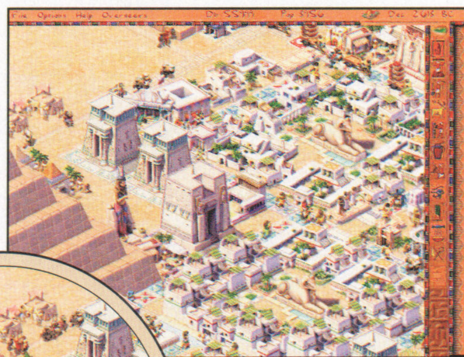
Удовлетворив все требования прохождения данной миссии, вам предстоит управлять городом Saqqara.

Saqqara

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 3500.
- Культура не менее 0.
- Процветание не менее 15.
- Рейтинг монумента не менее 19 (одна средняя Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 50.

Начните прохождение миссии с традиционной заботы о пропитании граждан города. Основная еда ваших граждан в этой миссии — гранаты (не в смысле лимонки или противотанковые, а в смысле фрукты такие) и мясо.



В самом начале миссии Фараон пошлет вам дар: гранаты.

Ни в коем случае не отказывайтесь от него, а то прохождение вами данной миссии, у меня по крайней мере, под сильным сомнением. Отказ повлечет за собой перекрывание торгового пути с городом Selima Oasis и прочие неприятности. В общем, примите дар, будьте благосклонны к Фараону.

В этой миссии Фараон будет в основном требовать от вас предметы роскоши, деньги и поставки мяса. Взамен он иногда вас одарит парой сотен тонн гранат. Сначала стоит озаботиться постройкой шахт по золотодобыче, деньги — они и в Африке деньги. В северной части региона есть обильные залежи золота, кстати, там же можно настроить охотничьих домиков для добычи страусиного мяса. С недостатком денег у вас не должно быть проблем, золота там — завались. Поэтому особенной надобности в экспорте товаров нет, по крайней мере, в первые годы существования вашего города. Позже, если вы очень любите деньги, можно заняться экспортом. Наиболее сильные позиции экспорта — кирпичи, гончарные изделия, парусина, предметы роскоши, папирус. Можно экспортировать и другие товары, но это на самом деле излишне. Наладьте импорт нужного сырья.

Настройте гранатовых ферм (Pomegranate Farm) и не забудьте построить водокачки (Water Lift) для полива гранатовых деревьев.

Для прохождения этой миссии нужно построить Ступенчатую Пирамиду (Step Pyramid) средних размеров. Больших камней для нее понадобится достаточно много, поэтому не бойтесь перепроизводства больших камней. Настройте побольше каменоломен (Plain Stone Quarry) и ждите пока построится Пирамида. Это надолго...

Основные события

- Зарплата по Египту уменьшится, но с вашими доходами это не очень актуально.
- Песчаные бури будут иногда парализовывать сухопутные торговые пути.

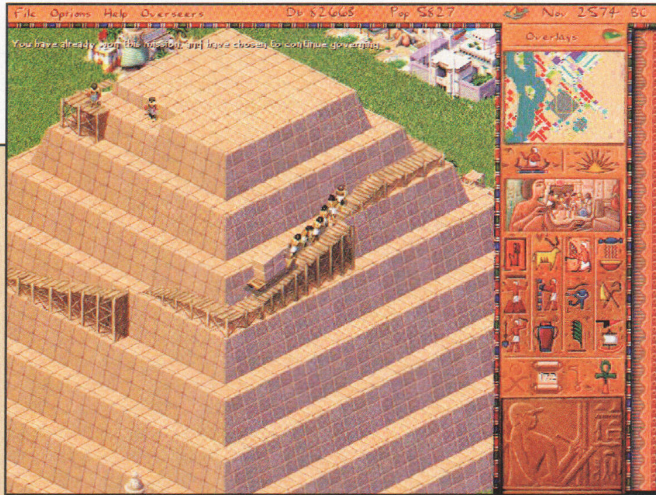
Если вы дождались этого счастливого момента и прошли миссию, перед вами опять встанет выбор, чем управлять: городом Serabit Khadim или Meidum.

Meidum

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 3000.
- Культура не менее 25.
- Процветание не менее 25.
- Рейтинг монумента не менее 39 (одна маленькая и одна большая Пирамиды).
- Королевский рейтинг не менее 40.

Обеспечьте людей едой и сопутствующими административными строениями, чтобы ваш город стал большим и мог вместить 3000 человек. Фараон будет от вас периодически требовать доски, тростник, гончарные изделия, папирус и булыжники (большие камни). Производство всех этих товаров вам нужно наладить в самое ближайшее время. Первый запрос фараона — доски. Он последует примерно через 3–4 года после начала миссии.



В самом начале правления Третьей династии Имхотеп, архитектор фараона Джосера, создал новый стиль в строительстве гробниц. Он построил каменную мастабу, увеличил ее размеры и затем последовательно надстраивал ступень за ступенью. Так возникла первая Ступенчатая Пирамида.

Этот регион очень опасный, поэтому, как только появятся лишние деньги, начинайте строить форты. Неуемные ливийцы будут периодически наведываться с целью разрушить одну из ваших Пирамид. Поэтому по возможности стройте Пирамиды недалеко друг от друга, чтобы их было легче охранять. В конце миссии ливийцы придут с восточной стороны. Они высадятся на острове в районе болотистой местности — будет жарко.

В этой миссии военный флот не особо нужен, но, если вы построили на большой земле несколько фортов, то может возникнуть необходимость передислокации войск на другой берег Нила. Постройте пару транспортных верфей.

Торговля папирусами — основная статья дохода в вашем бюджете. Поэтому настоятельно рекомендую разместить хотя бы один из легионов рядом с болотистой местностью, так как там будет сосредоточено производство папирусов. Для того, чтобы поднять до нужного уровня рейтинг процветания, нужно обеспечить постоянное пополнение бюджета города, можно легко обойтись без строительства школ и библиотек.

Не бойтесь перепроизводства булыжников — их понадобится очень много. Для строительства Маленькой Пирамиды понадобится 240 блоков. А для строительства Большой Пирамиды, кстати, в вашу честь, понадобится 2640. Ждать придется долго. Ускорьте постройку Пирамид. Постройте 20–25 каменоломен (Plainstone Quarry), 5–6 строительных гильдий (Stonemason's guild) и 10–15 рабочих лагерей. Процесс пойдет быстрее.



Основные события

- Заработная плата по Египту в начале миссии будет снижаться, а затем возрастет. Следите за ней, иначе маленькая зарплата вызовет миграцию, а накануне нападения ливийцев это может оказаться смерти подобно.
- Цена на булыжники (Plain stone) планомерно повышается на протяжении всей миссии. Производите их как можно больше.

После выполнения всех требования прохождения данной миссии вам будет предложено на выбор: править в городе Buhen или в South Dashur.

Serabit Khadim

Основная задача миссии — постройка шахт по добыче меди и организация производства оружия.

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 2000.
- Культура 0.
- Процветание 0.
- Рейтинг монумента 0.
- Королевский рейтинг не менее 80.

В этой миссии у вас появляется возможность строительства стен, с помощью которых вы можете укрепить жизненно важные районы города. Стены, в общем, не решают всех проблем — враги их могут с легкостью разрушить. Однако основная идея строительства стен заключается в том, что, как правило, вражеские отряды начинают обходить их, а не разрушать. Это позволяет вам консолидировать ваши легионы на некоторое время и разом ударить по врагу. Когда ваши передовые легионы вступают в бой с врагом, который превосходит их по численности, через некоторое время среди солдат возникает паника. Солдаты дерутся хуже, а, если вовремя не подоспеет подкрепление, то вовсе могут пуститься в бегство. Поэтому



момент консолидации очень важен. Не стоит отгораживаться стенами наглухо — их будут рушить и вам придется их восстанавливать. Лучше оставляйте узкий проход для того, чтобы встретить в нем врага во всеоружии.

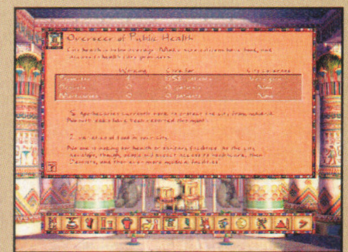
Хананеи будут вас атаковать с юго-запада, с севера и востока, отряды бедуинов с востока и юго-запада. Будьте начеку. Первая атака случится примерно через два года после начала миссии. К этому времени вам уже необходимо иметь, по крайней мере, два легиона. Так как нападения будут осуществляться часто, то следите за тем, чтобы у вас был постоянный запас оружия на складах и постоянно функционировали шахты по добыче меди.

В начале миссии решите хозяйственные проблемы и тотчас же начинайте освоение предгорий: стройте золотые и медные шахты. Добыча золота решит все ваши бюджетные проблемы, однако не пренебрегайте торговлей с соседними городами, это тоже принесет вам баснословные прибыли. Вы можете

Советы

ную плату, или, снизив ее, увеличить безработицу. Однако, поднимая или опуская зарплаты, посматривайте на среднюю зарплату в королевстве (Kingdom pays). Советую не перебарщивать с увеличением заработной платы, так как ваши расходы могут легко превысить доходы. Самой нижней строчкой надзиратель сообщает вам о количестве планируемой выплаты рабочим в этом году (Projected payroll this year).

Надзиратель по здравоохранению (Overseer of Public Health)



Надзиратель по здравоохранению дает оценку работе медицинских объектов в городе. Он предоставляет информацию о количестве работающих (Working): больниц (Physicians), стоматологических лечебниц (Dentists) и моргов (Mortuaries). Кроме этого надзиратель сообщает о количестве больных, которые посетили данные учреждения (Care for), и о зоне городского охвата (Coverage).
Далее он уведомляет вас о количестве аптек в городе и о том, что думают люди по поводу медицинского обслуживания.

Надзиратель по политике (Political Overseer)



В игре немаловажную роль играет ваш статус в королевстве. Если он высокий, то к вам хорошо относятся и вы получаете определенные льготы и выгоды,

Советы

но если он у вас невысок, то и отношение к вам соответствующее. Надзиратель по политическим вопросам информирует о вашем королевском рейтинге. Рассказывает о том, что думают о вашей деятельности египтяне. Далее он предоставляет информацию о запросах к вашему городу со стороны фараона или других городов.

Если вы можете выполнить запрос, то лучше не жадничать и выполнять: это поднимет ваш королевский рейтинг и потраченное вами с лихвой вернется. Надзиратель по политике имеет полномочия ограничивать или полностью замораживать торговлю, для того чтобы товары в хранилище накопились до количества, определенного запросом. При возможности выполнения запроса надзиратель вас об этом информирует, и вы уже сами решаете, что делать. Под списком запросов (если они есть) располагаются опции дароваций. Для того чтобы приносить в дар деньги, нужно сначала построить в городе особняк (Mansion) и назначить себе зарплату в месяц. Если доходы вашего города низкие, то не злоупотребляйте этими полномочиями. Можно назначать себе приличное жалование, когда город уже крепко стоит на ногах: хорошо функционирует торговля или вы добываете много золота и проблем с деньгами нет. Если хочется поднакопить денег, то вы можете после окончания миссии выбрать правление еще на два года или на пять лет. Деньги вашей зарплаты передаются из миссии в миссию, пока не прервется исторический период.

Вы можете распоряжаться вашей зарплатой по своему усмотрению. Во-первых, можете послать ее в качестве подарка (Send a gift) египтянам, и это увеличит ваш королевский рейтинг. Если же он у вас и так приличный, то, конечно, деньгами разбрасываться не стоит. Бывают критические моменты, когда нужно будет заплатить приличную сумму, вот тогда-то вам и пригодится ваша зарплата: с помощью опции «отдать городу» (Give to city) вы можете передать свою зарплату в городскую казну.

При отправке вы сами решаете, сколько денег оставить себе. Не советую вам слишком часто отправлять подарки, народ быстро привыкает к халяве и потом слышать не хочет о том, что у вас проблемы с деньгами.

Казначейский надзиратель (Overseer of treasure)

Этот надзиратель сообщает вам информацию о количестве собранных за текущий год налогов, налоговой процентной ставке и количестве зарегистрированных

экспортировать: кирпичи, парусину, предметы роскоши, медь, гончарные изделия, драгоценные камни и т. п.

Чтобы поднять королевский рейтинг до отметки 80, нужно постоянно выполнять запросы Фараона. Если вы не будете успевать, то рейтинг начнет сокрушительно падать. Первое, что потребует Фараон, — медь и оружие. В принципе он будет требовать только этот вид товара, хотя по сценарию вы должны высылать драгоценные камни и предметы роскоши. Организуйте их производство, когда появятся вакантные деньги.

Основные события

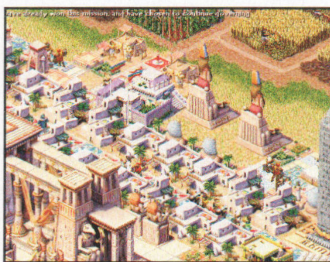
- Песчаные бури будут перекрывать сухопутные торговые пути.

Итак, стройте форты, стены, торгуйте, выполняйте запросы Фараона, и вы быстро пройдете эту миссию. После ее окончания вам будет предоставлена возможность выбрать город South Dashur или Buhen.

Buhen

Основная задача этой миссии — удовлетворение запросов Фараона, постоянно требующего известковые камни (limestone's). При этом нужно будет еще выдержать многочисленные нубийские атаки.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 3000.
- Культура не менее 25.
- Процветание не менее 25.



- Рейтинг монумента не менее 9 (Маленький Обелиск).
- Королевский рейтинг не менее 75.

В этой миссии нужно построить крепкий город как с хозяйской точки зрения, так и с военной. Надо быть готовым к тому, что Фараон будет постоянно требовать известковые камни, булыжники, пиво, деньги и военную поддержку. Нубийцы не прекратят постоянных атак вашего города с северо-запада.

Начните строительство города рядом с предгорьем, где есть возможность построить шахты по добыче золота. Первое время только оно будет для вас спасительной соломинкой. Обеспечьте снабжение элементарной пищей (без изысков) и сразу начинайте наращивать военную мощь города. Организуйте поставки меди и производство оружия. Не забудьте про строительство академии, вам понадобятся высокопрофессиональные солдаты. Особенностью этой миссии является то, что здесь уж без импорта товаров ну никак не обойтись. Поэтому четко следите за надзирателем по коммерции, он любит поставить (по умолчанию) слишком большое количество ввозимого товара.

В этой миссии вы можете продавать: гончарные изделия, пиво,



папирусы. При этом, чтобы осуществлять торговлю, вам нужно будет импортировать сырье: глину, тростник (Reeds), лен (Flax) и т. п.

После того, как все рейтинги поднимутся на соответствующий уровень, Фараон призовет вас править городом North Dashur, где он уготовил вам историческую миссию.

South Dashur

Главной задачей этой миссии является завершение постройки уникального сооружения: Средней Наклонной Пирамиды.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 3500.
- Культура 0.
- Процветание не менее 25.
- Рейтинг монумента не менее 21 (Средняя Наклонная Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 50.

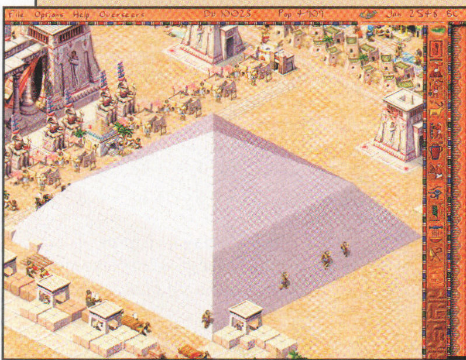
Это совершенно мирная миссия. Здесь не надо беспокоиться, что придут «добрые» бедуины, ливийцы или еще кто-нибудь и будут крушить ваш город. Вы можете не осторожничать и проходить начало этой миссии на полной скорости.

После того, как вы наладите городское хозяйство, организуйте производство зерновых культур, ячменя, пива и добычу известкового камня. Эти товары в скором времени потребует от вас Фараон. Взамен Фараон будет высылать вам большое количество булыжников для строительства главного объекта этой миссии.

Откройте торговые пути и наладьте экспорт и импорт товаров.

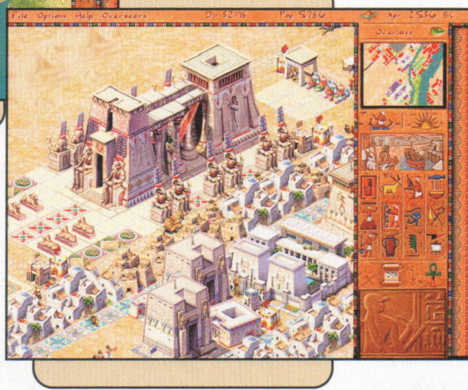
Пожалуй, самыми достойными позициями экспорта в этой миссии являются гончарные товары и известковый камень, хотя также можно экспортировать пиво, парусину, папирусы и т. д. При необходимости можно ввозить глину, лен, доски, тростник и булыжники.

Через некоторое время вам придется высылать достаточно приличные суммы городу Serabit



Похороны фараона сопровождались целой процессией, в которой участвовали его слуги, друзья, родственники и т. д. Кроме этого, погребение тела требовало участия профессиональных плакальщиц, жрецов, животных для жертвоприношения, а также носильщиков, несущих погребальную утварь умершего.





сет вам приличный первоначальный доход. Затем обеспечьте вооруженным контингентом ваш регион. Постройте несколько фортов (2–3). Они вполне могут справиться с атаками ливийцев и бедуинов. Не забывайте уделять должное внимание божествам, от них в немалой степени зависит урожай и победа над врагом.

Если с булыжниками все ясно — их будет высылать Фараон, то известковый камень нужно добывать и причем в очень больших количествах. У склонов гор постройте каменоломни, чем больше,



тем лучше. На строительство Большой Пирамиды понадобится 768 блоков, кроме этого, какое-то количество блоков придется отправлять Фараону.

Если ваш бюджет будет страдать от излишних растрат, то, кроме пива, можно также наладить экспорт гончарных изделий, парусины, папирусов и т. д.

Итак, обороняйте город, стройте Большую Пирамиду, торгуйте и выполняйте запросы Фараона. Победа не за горами.

Далее вам будет предложено поруководить либо городом On (Heliopolis), либо городом Iunet (Pendera).

On (Heliopolis)

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 3000.
- Культура 20.
- Процветание не менее 30.
- Рейтинг монумента не менее 32 (Маленькая Мастаба).
- Королевский рейтинг не менее 55.

Особенностью этой миссии является то, что вам придется в очень короткие сроки наладить добычу известкового камня для получения дохода. Фараон вскоре после начала миссии потребует выслать ему известковых камней, и его запрос нужно будет выполнить. Еще одна неожиданность случится через три года после начала миссии — Фараону понадобится мясо. Поэтому сразу постройте райончик там, где обитают страусы, иначе можно не успеть и разозлить владыку. Если мяса не будет хватать, то придется организовать его импорт.

С деньгами в этой миссии будет тяжело. Хорошо, если у вас остался денежный резерв, накопленный в предыдущих миссиях. Не переживайте, если придется пожить немного в долг.

Экспорт известнякового камня вряд ли принесет большой доход. Поэтому организуйте экспорт парусины и гончарных изделий. Здесь вы также можете экспортировать и другие товары, но для многих из них потребуется ввозить сырье, поэтому доходы от торговли будут не слишком большие. Однако, если денег совсем уж мало, то торгуйте всем подряд.

Постройка монумента в этой миссии — одна из важных проблем. Рейтинг монумента нужно поднять на приличный уровень. Организуйте производство соломы и глины, а затем — производство кирпичей, их понадобится много. Вам придется построить три Маленькие Мастабы, так как места для постройки больших сооружений на островах нет. Если кирпичей не будет хватать, то организуйте их импорт. Импорт дорогостоящих товаров в этой миссии практически неизбежен, поэтому советую почаще присматривать за надзирателем по коммерции, чтобы он не закупал слишком много и не тратил лишние деньги.

Очень важно в правильном месте расположить доки, к которым будут пришвартовываться торговые корабли. Располагайте их вблизи производства экспортируемых товаров, чтобы народ с тележками

Khadim, чтобы поддерживать торговый путь. Копите деньги.

Основные события

- Заработная плата по Египту будет расти.
- Цены на медь и драгоценные камни существенно поднимутся.

После того, как вы закончите строительство Средней Наклонной Пирамиды, Фараон отправится в соседний город North Dashur.

North Dashur

Фараон очень сильно надеется, что у вас хватит терпения построить Большую Пирамиду.

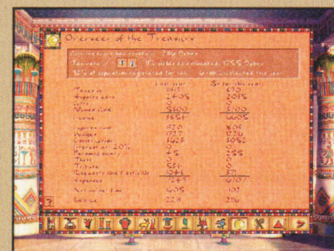
Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 3000.
- Культура 20.
- Процветание не менее 30.
- Рейтинг монумента не менее 32 (Большая Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 55.

Фараон понимает, что строительство такого сооружения, как Большая Пирамида, отнимет массу времени и ресурсов у вас и вашего города, поэтому он будет всячески содействовать. Что касается булыжников, которых нужно 672 на строительство Большой Пирамиды, Фараон одарит вас ими. Разумеется, взамен нужно выполнять его желания и по первому зову тут же отсылать нужный ему товар. На протяжении миссии Фараон будет требовать от вас солому, ячмень, зерновые культуры, известковый камень и боевую поддержку в виде ваших легионов. Если вы станете вовремя выполнять запросы, то, кроме булыжников, он также обеспечит вас достаточным количеством меди, и ее придется импортировать меньше.

Наладьте функционирование города и для начала постройте фермы ячменя и производства пива. Экспорт ячменя и пива прине…

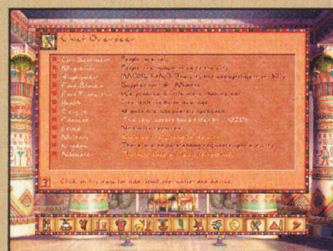
СОВЕТЫ



налогоплательщиков. Советую вам довести количество зарегистрированных налогоплательщиков до 100%: и казне денег больше и народ на соседей, которые не платят, злиться не будет. Для этого не стесняйтесь строить побольше пунктов по сбору налогов. С помощью опции Overlays проверьте, во всех ли районах налоги собираются должным образом. Нормальная налоговая ставка примерно 9 — 12%. Она сильно зависит от оплаты труда, которую контролируют надзиратель за рабочими. Поэтому чем выше заработная плата, тем больший налог можно назначить. Не советую вам повышать налоги при высоком проценте безработицы в городе, безработным платить налоги тяжело. Вы можете тем самым заставить людей покидать ваш город, и будет некому работать на производстве.

Советую почаще просматривать информацию от этого надзирателя, она поможет вам наладить четко функционирующую экономику.

Премьер-надзиратель (Chief overseer)

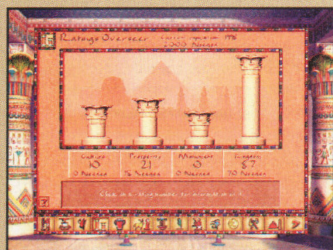


Премьер-надзиратель освещает общее состояние дел в вашем городе. Он дает информацию об определенном секторе функционирования вашего города в сжатом виде. Если исходящая от него информация выделена желтым цветом, то в этом секторе функционирования города у вас катастрофическая ситуация, если — белым, то данный сектор не слишком хорошо функционирует. Информация от премьера-надзирателя полезна в тех случаях, когда ваш город функционирует нормально, но вы лишний раз хотите убедиться в том, что все

Советы

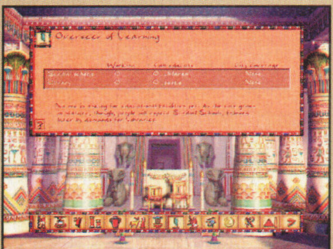
идет по вашему плану и никаких сюрпризов не ожидается.

Надзиратель по рейтингам (Ratings overseers)



Надзиратель по рейтингам предоставляет вам информацию о том, что есть и том, что нужно. В верхней части информационного окна надзирателя выводится информация о имеющемся и необходимом для прохождения миссии количестве населения вашего города. Ниже расположены колонны и активные кнопки под ними. Если колонна достроилась и имеет завершенный вид, значит данное требование для прохождения миссии выполнено. Вы можете просмотреть информацию о том, как поднять данный рейтинг, нажав на нужную активную кнопку.
Надзиратель по рейтингам выдает, в сущности, общую информацию, и к нему стоит обращаться, когда возникает ощущение того, что все поставленные цели миссии выполнены, а она все не заканчивается.

Надзиратель по образованию



Информация от надзирателя по образованию аналогична информации от надзирателя по здравоохранению. Он предоставляет информацию о том, что думают граждане города о вашей деятельности в сфере образования. Образование прежде всего предназначено для клерков, так что строить школы и библиотеки в бедных районах не стоит. Образовательные учреждения повышают спрос на жилье и влияют на умонастроение богатых египтян.

не сигал с одного острова на другой и не тратил драгоценное время торговцев.

Основные события

- На протяжении всей миссии средняя зарплата по Египту будет расти.

После окончания миссии Фараон направит вас заниматься развитием города Giza (Rostja).

Iunet (Dendera)

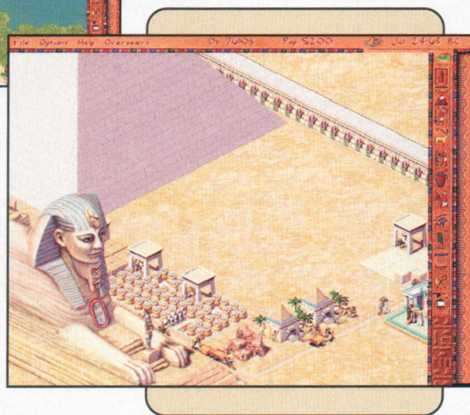
Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 4000.
- Культура не менее 30.
- Процветание не менее 30.
- Рейтинг монумента не менее 9 (Маленькая Мастаба).
- Королевский рейтинг не менее 65.

Фараон Khufu захочет показать вам свою власть. Сделает он это как всегда не оригинально: вы устанете от выполнения его многочисленных заказов. Требовать он будет все подряд. Наиболее вероятное его требование — это поставка рыбы, мяса и гончарных изделий. Поэтому наряду с организацией продовольственных запасов для населения, не забывайте, что они могут в один момент исчезнуть.

Кушиты не дадут вам спокойной жизни в Iunet'е, поэтому уже через несколько лет после начала миссии начинайте строить форты. Не забудьте построить транспортную верфь и если появится возможность, то и верфь военных кораблей. Кушиты станут приплывать по Нилу с востока и высаживаться на одном из островов. В принципе несколько военных кораблей могут решить эту проблему. Они должны потопить вражеский транспорт до высадки солдат, и тогда трудностей не будет. Если же они не успеют, то вам придется подгонять к вражескому отряду пару своих легионов. Лучше всего в начале миссии импортировать доски и настроить парочку верфей с военными кораблями, они уладят все проблемы с Кушитами.

Производство золота должно быть налажено вами в самом начале миссии. Добыча золота станет хорошим подспорьем для вашего бюджета. Кроме золота, наладьте





производство меди и гранита. Медь и гранит можно экспортировать по приличной цене и, соответственно, заработать много денег. Однако не забывайте оставлять в хранилищах какую-то часть этих товаров для внезапных нужд Фараона.

Основные события

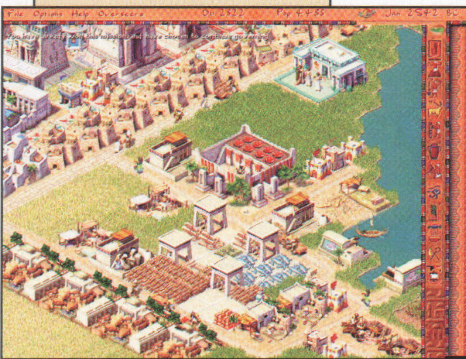
- В течение миссии откроется торговый путь на Abu и Men Nefer.

Успешное окончание миссии убедит Фараона в том, что ваша семья достойна более сложных задач и большей награды. Вы отправляетесь в город Giza (Rostja).

Giza (Rostja)

Это еще одна из тех миссий, которых нельзя избежать.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население по вашему усмотрению.
- Культура 0.
- Процветание 0.
- Рейтинг монумента не менее 53 (Сфинкс, Комплексная Пирамида, Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 50.



Фараон, как всегда, начнет незамедлительно требовать от вас поставок мяса, драгоценных камней, гончарных изделий, войск. Учитывая его пожелания, начинайте планировать свой город.

Перепроизводство драгоценных камней в городе Giza невозможно. Их постоянно будет требовать Фараон. Кроме этого, их очень выгодно экспортировать. Также камни помогут при нападении врага в момент, когда ваши войска отправились на подмогу какому-нибудь другому египетскому городу по требованию Фараона. Вы можете расплатиться с врагом камнями, и они уйдут восвояси. Советую иметь постоянный запас драгоценных камней и экспортировать их только в том случае, если у вас на складах не менее 2500 (Gems).

В городе нужно иметь постоянный военный контингент, хотя бы по два форта лучников и пехоты. Ливийцы будут периодически беспокоить вас, и вам придется защищаться. Они приплывают как по Нилу, так и по маленькой, ответвленной от Нила, реке. Готовьтесь к этому.

В принципе ожесточенные бои египтян с ливийцами произойдут в районе городов North Dashur и South Dashur. Если вы будете вовремя и регулярно выполнять запросы Фараона и высылать свои войска на подмогу, то ливийцы не станут вас уж очень сильно беспокоить и ваш город не окажется в осаде. Однако это не гарантирует того, что какой-нибудь отряд врага не забредет в ваши пенаты.

Не стоит прикладывать много усилий для развития и преобразования домов. В этой миссии параметр процветания игнорируется, поэтому вполне достаточным будет преобразование домов в Ordinary Cottages. Организуйте поставку глины и производство гончарных изделий для удовлетворения запросов Фараона. Организуйте экспорт гончарных изделий — вашему городу они не нужны. Уделите большое внимание здоровью граждан, Giza очень легко может заболеть. Постройте больше чем обычно аптек и больниц. Сбор налогов будет не очень эффективным, так как проживать в вашем городе будут в основном пролетарии. Однако в первые двадцать лет не прене-

брегайте этой пусть и небольшой статьей дохода в бюджет города.

Постройка Сфинкса, Пирамиды и Комплексной Пирамиды в этой миссии займут у вас действительно много времени. Организуйте поставку известнякового камня и вперед, на это уйдет значительное количество денег. Сфинкс и Пирамида построятся относительно быстро, ими можно заняться и в конце миссии. Начните со строительства Комплексной Пирамиды — проверьте свое терпение.

Основные события

- Средняя заработная плата по Египту будет постоянно падать.
- Цена на булыжники через некоторое время будет снижаться.
- Цена на доски и известняковый камень будет постоянно возрастать.
- Количество городов, которые будут с вами торговать известковым камнем и досками, уменьшится.

Если вы закончите строительство этих



гигантских сооружений, то вам будет предложено управлять одним из следующих городов: Bahariya Oasis или Djedu (Abusir).

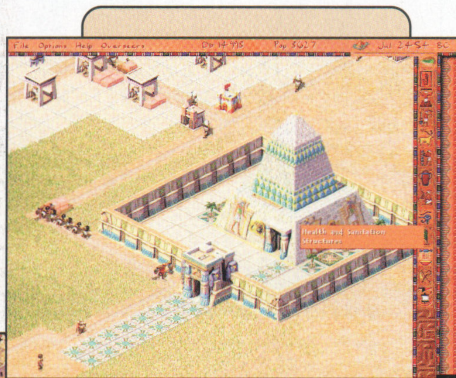
Bahariya Oasis

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 3000.
- Культура не менее 15.
- Процветание не менее 25.
- Рейтинг монумента не менее 13 (Солнечный Храм).
- Королевский рейтинг не менее 40.

Экспорт досок — основной источник доходов в этой миссии. Поэтому после обеспечения города элементарными формами существования, быстро организуйте производство досок и устанавливайте торговые пути. Деньги вам очень сильно понадобятся, так как закупка песчаника для постройки Солнечного Храма недешево обойдется. Солнечный Храм содержит в себе 380 блоков, вот и посчитайте, сколько нужно будет досок.

Ливийцы чувствуют слабость Египта и будут атаковать его и ваш город в том числе. Смена династий воодушевит их, и они станут достаточно часто беспокоить вас в основном с севера и востока. Постройте пару фортов и позаботьтесь о том, чтобы воины тренировались в академии. Нападения будут частыми, но за победы Фараон вышлет вам песчаник в качестве награды за боевые заслуги, и это как-то ускорит строительство Солнечного Храма.

Далее наладьте импорт льна и производство парусины, затем ее экспорт. Это принесет вам хорошую прибыль. Таким же образом вы можете наладить экспорт пива,



гончарных изделий, кирпичей и т. п. С экономической точки зрения — это не город, а лакомый кусочек.

Основные события

- Откроется торговый путь на Dashur.
- Товарооборот досок будет постоянно расти.

Когда вы закончите строительство Солнечного храма, считайте, что победа у вас в кармане. Однако к этому времени Фараон уже теряет власть и силу, поэтому вашей семье представится выбор, в каком городе сражаться за собственное выживание: Dunqul Oasis или Dakhla Oasis.

Djedu (Abusir)

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 4500.
- Культура не менее 45.
- Процветание не менее 40.
- Рейтинг монумента не менее 13 (Солнечный Храм).
- Королевский рейтинг не менее 50.

Первое, что от вас захочет Фараон, — это поддержать его материально. Поэтому в начале миссии очень важно быстро наладить экспорт досок. В этой миссии экспорт досок один из самых прибыльных. Кроме этого, вы можете наладить экспорт гончарных изделий, папирусов, кирпичей, предметов роскоши и т. д. Когда приметесь за строительство доков для причаливания кораблей, учтите, что корабли будут приплывать с Юга и уплывать туда же. Поэтому, если вы построите пару доков вверх по Нилу, то корабли приплывут к первому, и там образуется «пробка».

Позже фараон будет присылать запросы на мясо, рыбу и доски. Проследите за тем, чтобы в городе были постоянные запасы этих товаров. Для строительства Солнечного храма вам придется импортировать песчаник. Начинайте строительство, когда экономика города уже встанет на ноги.

Для того, чтобы поднять рейтинг Культуры до отметки 45 вам придется построить морги (mortuary), которым нужна парусина. Наладьте импорт парусины, проследите за количеством поставок — мало ли что выкинет этот надзиратель по коммерции. Нужно расположить морги так, чтобы их услуги покрывали весь город. Морги и наличие парусины в них существенно поднимает рейтинг Культуры.



Эта миссия вполне мирная, и воевать вам не придется.

Основные события

- Торговые пути откроются, если вы будет выполнять запросы Фараона.
- На протяжении всей миссии средняя зарплата в Египте будет постоянно повышаться.

После успешного окончания этой миссии вашей семье представится выбор одного из следующих городов: Dunqul Oasis или Dakhla Oasis.

Dunqul Oasis

Готов ли ты сразиться за себя, свою семью и Египет? Даже если и нет, то все равно придется.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 3500.
- Культура не менее 20.

Советы

Надзиратель по коммерции (Overseer of Commerce)



Надзиратель по коммерции выдает информацию обо всем, чем можно торговать в данной миссии. С помощь этого надзирателя вы можете регулировать производственный процесс в вашем городе.
Если каких-то учреждений, производящих определенный продукт, слишком много и город переполнен стоящими в очереди носильщиками, то вы можете закрыть это производство. Отсюда же вы можете приказать вести товар в хранилище. То есть весь произведенный товар везется прямо туда, но оттуда его забрать никто не может. Эта опция очень важна, когда необходимо быстро накопить определенное количество товара для отправки дара или по запросу фараона.



Советы по тактике

Использование стен при определении тактики боя уже рассматривалось выше.
С возможностью строительства башен вы можете чуть-чуть изменить тактику боя, сделав ее более эффективной. Как вам наверное уже известно, когда враг подходит к стенам, которые укреплены башнями, солдаты-охранники на башнях начинают обстреливать врага копьями. Одна, две, три башни, конечно же, не справятся с отрядом египетских солдат, хотя и нанесут ему определенный ущерб. Поэтому тактика боя с использованием башен должна быть следующая:

1. Когда в какой-нибудь район города происходит вторжение одного или нескольких вражеских отрядов, у вас есть немного времени передислоцировать войска. Пока противник заходит на территорию вашего города и перестраивает солдат, нужно сконсолидировать легионы и подвести их к стенам башен города.

2. К этому времени, как правило, отряды врага уже начинают двигаться в сторону городских зданий. Нужно вывести легионы и расположить их в определенном порядке перед стенами башен.
3. Вперед поставьте один или несколько легионов пехоты, они должны будут взять основной огонь на себя. Сзади и чуть по бокам расположите легионы лучников, они могут наносить удары по врагу с более дальнего расстояния, чем пехота.

4. Если у вас в наличии два или три легиона пехоты, то один из них поставьте сбоку от предполагаемого места битвы. Его задача будет заключаться в том, чтобы в нужный момент зайти с тыла и обескуражить противника. Ставьте этот отряд почти на одной линии с передовым отрядом пехоты. Если резервный отряд будет выдвинут сильно вперед, то враг скорее всего нападет сначала на него, и вы просто потеряете легион. Лучше всего располагать резервный легион за каким-нибудь естественным препятствием, например за небольшой горой.

5. Итак, после построения войск ждите приближения соперника. Как только он нападет на ваш передовой легион и с башен посыплется град копей, обойдите врага резервным легионом и ударьте в тыл. Победа будет за вами!



- Процветание не менее 20.
- Рейтинг монумента не менее 6 (Маленький Обелиск).
- Королевский рейтинг не менее 80.

Наряду с тем, что вы будете в постоянной панике по поводу многочисленных атак кушитов и бедуинов, Фараон начнет исправно требовать с вас то оружие, то мясо, то гранит. Все это нужно производить и хранить в определенном количестве на складах. Первый запрос Фараона — оружие. Его практически невозможно выполнить, даже и не пытайтесь. Это, похоже, предусмотрено сценарием миссии для закрытия торгового пути на Buhen.

Атаки врага грозят в основном с севера и востока, поэтому вам придется быстро передислоцировать войска из одного места в другое. Обязательно постройте академию, тренированные солдаты лучше сражаются. Не забывайте усиленно поклоняться богу Seth. Если он будет доволен вами, то ваши войска получат дополнительный бонус перед битвой. В противном случае все произойдет наоборот.

Не ориентируйте экономику на производство и экспорт досок. Торговый путь на Buhen через два года после начала миссии закроется, и эти доски станет некуда девать. Организуйте производство гончарных изделий, пива, ячменя, парусины и папирусов — экспорт всего этого будет приносить вам хорошие доходы. В начале миссии вам очень потребуются денежные ресурсы, вы можете пожить даже какое-то время в долг. Так как это последняя миссия Старого Королевства, то все деньги, накопленные в качестве зарплаты в предыдущих миссиях, в следующей миссии сгорят. Поэтому можете с легкостью все свои закрома отдать в бюджет города.

Если случится чудо — вы выживите в этих бесконечных боях и выполните все требования для прохождения этой миссии — то вам предстоит выбрать, каким городом управлять в следующей эпохе: Thinis или Waset (Thebes).

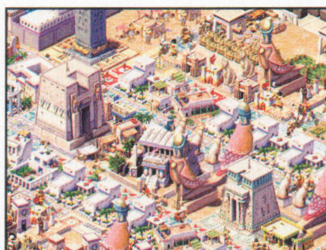
Dakhla Oasis

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 5000.
- Культура не менее 50.



- Процветание не менее 45.
- Рейтинг монумента не менее 6 (Маленький Обелиск).
- Королевский рейтинг не менее 65.

В этой миссии Фараон потребует от вас в основном кирпичи и зерновые культуры, однако прежде всего — доски. Начните развитие экономики с постройки производства досок. Кроме досок, вы можете заработать неплохие деньги на экспорте пива, папирусов, парусины, гончарных изделий и т. д. Очень важно наладить экспорт, так как постройка Маленького Обелиска требует много гранита. А за



каждые сто блоков гранита вы будете выплачивать приличную сумму.

Вы можете строить форты, здания, где вербуют солдат (военкоматы), Академию, но в течение миссии на меня никто не нападал и Фараон не просил посылать ему военную поддержку. Однако пару легионов я все равно построил, так на всякий случай.

Основные события

- Откроется торговый путь на Dunqul Oasis, и вы получите возможность импортировать гранит для постройки Маленького Обелиска.

После смерти Фараона в Египте разразится кризис. И через некоторое время настанет новая эпоха Среднего Царствования (Middle Kingdom). Перед вами выбор: Thinis или Waset (Thebes).

Эпоха Среднего Царствования

Thinis

Фараон утратил свою власть. Гражданская война породила беспорядки в городах Египта. Вам предстоит помочь Фараону восстановить город Thinis, который утратил свою экономическую и хозяйственную мощь.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 4000.
- Культура не менее 25.
- Процветание не менее 35.
- 10 обычных резиденций (Common Residence).
- Рейтинг монумента 0.
- Королевский рейтинг не менее 90.

В этой миссии Фараон будет требовать от вас мясо, гончарные изделия и военную поддержку. В начале миссии он попросит у вас пару легионов солдат, это, разумеется, невыполнимо. Ваш королевский рейтинг упадет. Последующие запросы придется выполнять в обязательном порядке, иначе вы не пройдете миссию, так как необходимый параметр королевского рейтинга чрезвычайно высок. Взамен за вашу любезность Фараон будет периодически высылать вам немного меди для поддержания боеспособности пехоты. На протяжении миссии вторгшиеся отряды врагов предложат вам откупиться медью. Лучше не откупаться, а принимать бой. Конечно, в безысходной ситуации можно удовлетворить требования врага, но учтите, что Фараону это не понравится и ваш королевский рейтинг сильно упадет. Вас будут атаковать отряды вражеской династии, которая рвется к власти. Враги станут искушать вас дарами и просить перейти на их сторону. Принимать подношения я не

пробовал, а если отказываться, то ничего особенного не произойдет. Наверняка, если принять дары врага, это нехорошо скажется на вашем королевском рейтинге. При желании можете проверить. Кроме отрядов оппозиционной династии, ваш город будут периодически атаковать ливийцы. Они станут приходить в основном с юга: как по воде, так и по суше. Располагайте пару фортов на юге и на севере. Египетские войска вражеской династии будут вторгаться в основном с севера, так что будьте готовы. Когда появятся лишние деньги, обязательно постройте военную академию, чтобы сделать ваше войско более сильным. Не забудьте уделить внимание военным кораблям — с их помощью вы сможете предотвратить пару неприятных высадок врага.

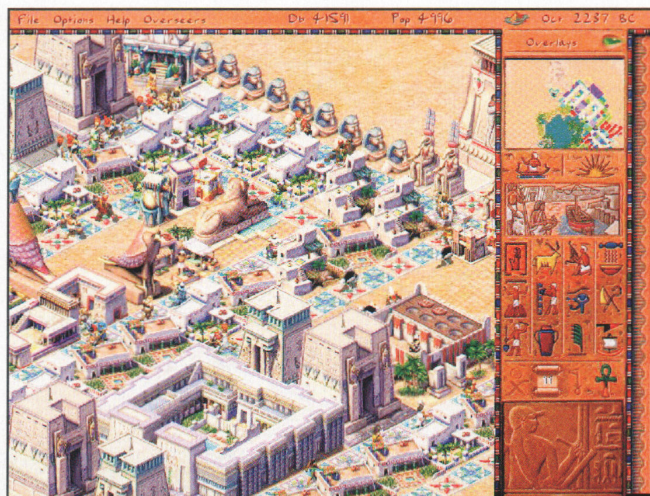
Когда вы прибудете в город в самом начале миссии, то обнаружите уже построенную часть города, ее следует немного переделать. Строения за стенами не имеют перспективы развития. И требуемый уровень процветания обяжет вас их разрушить. Обязательно постройте пожарное и полицейское заведения и учреждение по архитектуре недалеко от дворца (mansion). В противном случае это здание либо рухнет, либо сгорит, и вы больше не сможете его построить.

Добычу денег нужно начать с производства и экспорта пива. Постройте фермы ячменя и организуйте производство пива. Затем наладьте его экспорт, и это принесет вам первые приличные деньги. Кроме пива, вы также можете построить пару золотых шахт в предгорье на востоке. Это стимулирует рост доходной статьи бюджета.

Основные события

- Торговые пути на Henen, Sauty, Khmun в скором времени закроются. Поэтому будьте осторожны с созданием производств под экспорт товаров в эти города.

В этой миссии не надо строить различного рода архитектурные сооружения, к которым у фараонов Египта существовала странная слабость. Если вы грамотно станете вести городское хозяйство и торговлю, удовлетворять запросы Фараона и периодически отбиваться от непрошенных гостей, то быстрое и успешное завершение миссии вам обеспечено.

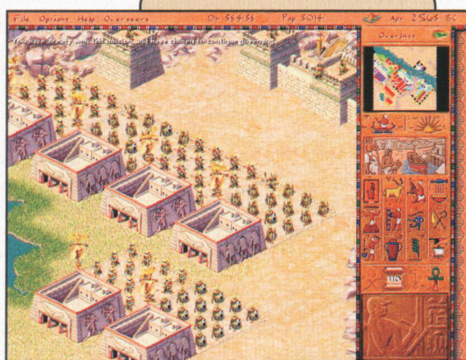


Древнеегипетские врачи пользовались таким высоким авторитетом на Среднем Востоке, что иногда отправлялись в соседние страны по приглашению их владык.

Ваше успешное окончание этой миссии сильно повлияет на новое объединение Египта вокруг молодой власти вновь пришедшего Фараона. Фараон будет вам очень сильно признателен и в качестве награды предложит правление одним из следующих городов: Kebet (Coptos) или Menat Khufu (Benni Hassan).

Waset (Thebes)

Для Египта настала переходная стадия развития. Гражданская война породила разруху и экономический упадок в городах. Политическая и военная мощь государства тает на глазах. Вам предстоит возродить новый Египет из руин...



Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 6000.
- Культура не менее 55.
- Процветание не менее 45.
- Рейтинг монумента не менее 20 (Солнечный Храм и Маленькая Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 70.

Фараон потребует от вас и вашего города поставки разных товаров. Такое станет случаться часто, однако по возможности старайтесь выполнять его запросы. В основном это будут рыба, плоды зерновых культур, инжир, оружие и войска. Если вы выполните все его требования, то королевский рейтинг быстро вырастет.

Пару раз вас будут пытаться подкупить члены оппозиционной египетской династии. Не поддавайтесь на соблазны, и ваш королевский рейтинг будет опять расти. Отряды оппозиционной династии нападут на город за то, что вы не перешли на их сторону и остались верны своему Фараону. Постройте к этому времени пару верфей военных кораблей, и тогда при вторжении разгромите вражеские транспорты.

Этот регион богат залежами полезных ископаемых. Не стоит увлекаться и застраивать все предгорья золотыми рудниками. В этой миссии появится необходимость в большом количестве меди. Медь будет нужна для производства оружия и выполнения запросов Фараона.

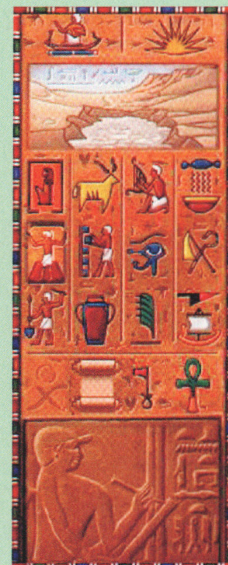
После того, как ваш город достигнет всех требуемых параметров прохождения этой миссии, вам доверят более важное дело. Вам предстоит поставить на ноги один из следующих городов: Kebet (Coptos) или Menat Khufu (Benni Hassan).

Kebet (Coptos)

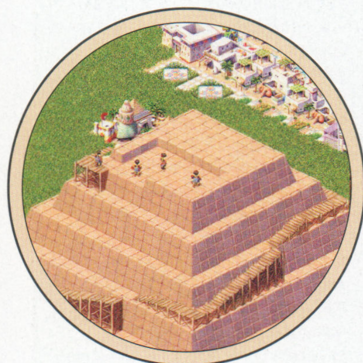
Фараон хочет, чтобы ваша семья внесла посильный вклад в процесс объединения Египта. Вы можете



Такого рода окружение — очень эффективно. Враг, почувствовав, что он окружен, моментально теряет боевой дух и может даже обратиться в бегство. На самом деле ни одна стычка не проходит так гладко, как выше изложено, но следование основным моментам в этой тактике, как правило, приносит хорошие результаты. Часто бывает, что отряды врага и не думают идти к стенам вашего города, а следуют в каком-то своем намеченном направлении. В таких случаях может быть масса вариантов развития ситуации. Если применять эту тактику боя, то нужно выводить один из легионов вперед к сопернику для его затягивания в запланированное место сражения. Предпочтительным для осуществления этой цели является использование в качестве приманки одного из легионов лучников. Нужно выступить вперед к врагу легионом лучников и завязать по возможности кратковременный бой. При этом лучше не вступать в полный контакт с легионами противника. Опять же желательно нападать на легионы пехоты, чтобы не получать в ответ град стрел. После того, как ваш отряд раззадорит легионы врага и они выступят ему навстречу с целью отомстить, следует начать быстрое отступление, а проще говоря, удирать отрядом во весь опор к стенам города, туда, где у вас приготовлено запланированное место сражения. Враги, как правило, следуют за вами и попадают в организованную засаду. Подло, но эффективно.



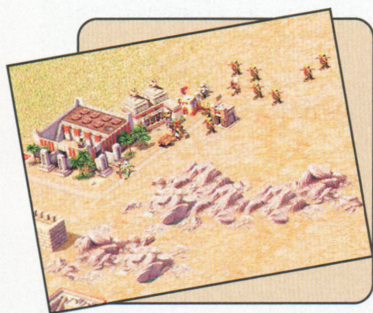
помочь восстановлению хозяйства и экономики процветающего когда-то в прошлом города Kebet. Требования для прохождения этой миссии:



- Население не менее 7000.
- Культура не менее 40.
- Процветание не менее 45.
- Рейтинг монумента не менее 14 (один Большой и два Маленьких Обелиска).
- Королевский рейтинг не менее 85.

Пожалуй, основным отличием Kebet'а от Menat Khufu'ы является то, что вы не подвергнитесь массированной «бомбардировке» запросов Фараона. В первые 7–9 лет у вас будет возможность спокойного и мирного существования.

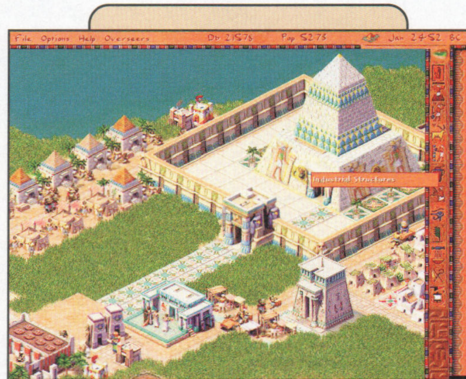
Сначала Фараон вас беспокоить не будет, но вражеские отряды станут массированно осаждать ваш город, и работы легионам хватит. Многие египетские военачальники до сих пор поддерживают оппозиционную власть, и организованные отряды египтян вторгнутся на территорию вашего города с востока и севера. Причем вторжения с севера будут происходить на обоих берегах Нила.



В начале миссии вам предстоит усовершенствовать те постройки, которые остались от старого города. Снесите старые строения и при необходимости укрепите в нужных местах стены. Там, где вторжение врага является наиболее вероятным, поставьте побольше башен (Tower). Если стены затрудняют передвижение горожан, то в требуемых местах поставьте ворота. Первое вторжение врага ждите уже через два-три года после начала миссии.

После усовершенствования этой части города, займитесь постройкой другого района на севере восточного берега Нила. Там вы обнаружите богатые залежи меди и золота. Организуйте добычу этих ресурсов и постройте поблизости Дворец. Постройте также военную академию и один форт в этом районе города. Учтите, что примерно лет через 30–40 египтяне нападут именно с севера восточного берега. Освойте золотодобычу по всему восточному берегу Нила. В этой миссии торговля не будет приносить особых доходов, поэтому приоритетной статьей дохода в бюджет является добыча и переработка золота.

С развитием городского хозяйства обязательно уделите внимание постройке транспортной и во-



енной верфи. Наверняка вам понадобится консолидирование всех легионов в единый кулак для решительной схватки с врагом.

Основные события

- Товарооборот инжира (figs) увеличится.

В этой миссии вам придется повозиться с многочисленными проблемами, но не отчаивайтесь, ваши наследники будут достойно вознаграждены — один из них станет Фараоном Египта. Итак, вперед, будущий Фараон, вперед на возведение новой столицы Египта Itjtawy.

Menat Khufu (Benni Hassan)

Пришло время поднимать хозяйство всего Египта.

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 7000.
- Культура не менее 60.
- Процветание не менее 50.
- Рейтинг монумента не менее 14 (две Маленьких Пирамиды и два Маленьких Обелиска).
- Королевский рейтинг не менее 85.

После прибытия в город Menat Khufu вы обнаружите маленький жилой район, оставшийся от ранее процветающего города. В этом районе уже есть построенная Маленькая пирамида, это существенно сэкономит ресурсы города и ваше время.

Неграмотное расположение дорог и жилых построек затрудняет развитие. Безработица, которую вы застанете, в начале миссии нужно будет устранять. Советую вам не озадачивать себя усовершенствованием данного района, а просто перестроить его заново.

Перестройку района осуществляйте в убыстренном темпе, потому что уже в первый год вашего правления последуют требования от Фараона. В принципе первые 3–4 года этой миссии нужно играть на скорости 50%, иначе вы упустите драгоценное игровое время на передвижение мышкой и другие сопутствующие действия.

Новое египетское государство сильно страдает от недостаточного количества пищи. Фараон запланировал сделать ваш город главной «житницей и здравницей» Египта, поэтому ожидайте от него уже в первые годы шквал запросов. Первый запрос на поставку плодов гранатового дерева ждите весной первого года правления. После выполнения этого запроса не расслабляйтесь, следующий запрос Фараона произойдет через 6–18 месяцев. На этот раз он захочет от вас инжир. Вообще первые десять лет не рассчитывайте прожить в спокойствии, и, если запросы в этот период не добьют вас окончательно, то потом будет легче.

Вам предстоит настоящее сражение за городской бюджет, поэтому вымеряйте свои расходы очень тщательно и аккуратно. Скорее всего, ваш бюджет не обойдется без займа, но это нормально. Как только появится свободная минутка и хоть какие-то средства, организуйте производство парусины и пива. Производить эти товары нужно как можно в большем объеме, насколько позволит наличие рабочей силы. Наладьте экспорт, и «дышать» станет легче.

Отсутствие пространства под застройки — потенциальная проблема в этом регионе. Поселить здесь 7000 человек и обеспечить их всем необходимым (чистой водой, докторами, едой...), выстроить все нужные для прохождения миссии объекты — нелегкая задача. Поэтому старайтесь использовать каждый свободный кусочек земли. В общем, почувствуйте себя современным японским градоначальником.

В присутствии военного контингента на территории города нет необходимости. С чем тут действи-



Богатые египтяне часто устраивали роскошные праздники и большие приемы с обильным угощением и множеством напитков. Для развлечения гостей приглашались целые группы певцов, музыкантов, танцовщиков, жонглеров и акробатов.

тельно придется повоевать, так это с массовой безработицей.

Основные события

- Товарооборот парусины будет возрастать.

Закончив эту миссию, вы направитесь в город Itjtawy.

Itjtawy

Ваши полномочия беспрецедентны. Постройте столицу Египта.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 7500.
- Культура не менее 60.
- Процветание не менее 60.
- Рейтинг монумента не менее 33 (Сфинкс, Маленькая и Средняя Кирпичные Пирамиды — Medium Mudbrick Pyramid, Small Mudbrick Pyramid).
- Королевский рейтинг не менее 85.
- Шесть Stately Manors.

Занимайтесь развитием нового города. Стройте административные здания и повышайте уровень жизни граждан. В течение прохождения миссии придется выполнять ряд запросов на поставку гончарных изделий, мяса, кирпичей, известкового камня, зерновых культур, парусины и т. д. Время от времени вас станут вознаграждать за поставки небольшими деньгами. Развивайте производство товаров и налаживайте их экспорт, и ваш бюджет будет всегда в хорошем «самочувствии». Начните с создания гончарного производства, это принесет быструю прибыль. Затем наладьте производство и экспорт парусины — с деньгами проблем не будет.

В начале миссии нужно организовать производство мяса, первый запрос на его поставку может застать вас врасплох.

В принципе проходить эту миссию достаточно легко. Однако постройка пирамид и сфинкса займет много времени. Не спешите и стройте столицу с умом и со вкусом, короче, наслаждайтесь реализацией приобретенных ранее навыков хозяйствования.

Основные события

- Оползни и обвалы на сухопутных маршрутах ограничат торговлю.
- Заражение источников воды создаст проблему здоровья граждан вашего города.
- Заработная плата по Египту будет постоянно расти.

После успешного окончания миссии в городе Itjtawy вам предложат на выбор: Iken (Mirgissa) или Sawu (Mersa Gawasis).



Iken (Mirgissa)

Атаки, торговля, вымогательство, подлость — в Iken'е, кажется, случается все, что можно.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 8000.
- Культура не менее 45.
- Процветание не менее 45.
- Рейтинг монумента не менее 11 (Большой Обелиск).
- Королевский рейтинг не менее 80.

В этой миссии Фараон потребует от вас поставок инжира, пива, меди и оружия. Развивайте городское хозяйство и начинайте строительство пивного производства. Постройте фермы и пивоварни. Начать нужно с пива, потому что через 3–4 года после начала миссии от Фараона придет запрос на достаточно приличную поставку пива в течение двух месяцев. К этому времени у вас на складах должен храниться приличный его запас. Если вы выполните его запрос, то он одарит вас гранитом и медью.

Освоение золотодобычи принесет вам существенные прибыли, постройте золотодобывающие шахты в предгорьях.

Господа из города Kemra также попросят поставить им большое количество меди: 6000 юнитов! Не кидайтесь выполнять запрос — это всего лишь предлог для нападения. Игнорируйте его и ваш королевский рейтинг вырастит, правда, придется повоевать. Кушитская армия вторгнется либо по воде, либо по суше с юга. Будьте готовы к серьезному сражению. Сконсолидируйте все легионы и примените хитрую тактику боя — победа будет за вами. Кроме кушитов, вас также побеспокоят вражеские отряды бедуинов. Они в основном будут приходить с запада.

Основные события

- Если вы ведете правильную государственную политику, то множество городов откроют торговые пути.

Выполнив все требования прохождения этой миссии, вам предстоит выбирать один из следующих городов: Heh (Semna) или (Bubastis).

Sawu (Mersa Gawasis)

Египет расширил свои владения, и его границы теперь простираются вплоть до Красного моря.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 8000.
- Культура не менее 65.
- Процветание не менее 65.
- Рейтинг монумента не менее 21 (Мавзолеи и Средняя Кирпичная Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 75.

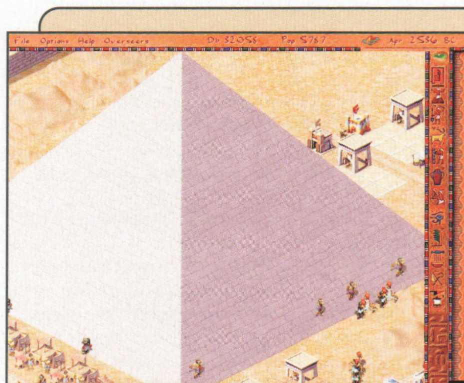
В этой миссии, как и во всех предыдущих, будет масса запросов. Фараон потребует, чтобы вы ему послали пиво, парусину, гончарные изделия, оружие и солдат. Первый запрос на поставку оружия последует уже через два года. Поэтому срочно организуйте производство оружия.

Маленькие советы

Зачастую случается так, что по тем или иным причинам нет возможности выдвинуть легион навстречу врагу. Так как:
- Вы могли не успеть или забыть его построить.
- Форт легиона может находиться на другом берегу Нила, и нет времени на организацию производства досок или их закупку для постройки транспортной верфи.
- Враги нападают сразу с нескольких сторон, а вы не успели построить достаточное количество легионов для обороны и правильно расположить защитные стены.
- Вы отправили пару легионов на подмогу соседним городам по требованию Фараона, и ваш город остался беззащитным.

Что делать? Конечно, проще всего перезагрузиться, слава богу, автосэйв в игре предусмотрен. Однако игра может «отсэйвиться» в момент, когда враг уже вошел в регион, где расположен ваш город. Если вы недавно сохранились, то проблем нет, а если вы этого уже не делали лет десять?

Самый простой и надежный способ на какое-то время сдержать наступающие отряды врагов — это построить на их пути дорожку и быстренько разместить как можно больше полицейских участков. Дорожек можно строить много, и эти своеобразные препятствия могут сдерживать врагов достаточно длительное время, а в некоторых случаях полиция может и одержать победу над не очень сильным врагом. В среднем один враг равняется 3–8 полицейским, так что не отчаивайтесь раньше времени, когда вдруг случится внезапная интервенция.



Древние египтяне воспринимали смерть как переход к иной, лучшей жизни в Ином мире. Они верили, что смогут реализовать все свои возможности только после смерти.



• Женщину в Египте называли «небет пер» (владычица дома). На ее плечах лежали заботы о домашнем хозяйстве и воспитании детей, и муж был обязан относиться к ней с уважением. Для богатого мужчины считалось престижно иметь одну или несколько любовниц, их ласково называли «наложницами».

В награду вам будет выслано немного меди.

Начинайте строительство в районе залежей золота. Сначала возьмитесь за дворец и наладьте добычу и переработку золота.

Ваш город будет периодически подвергаться нападению бедуинов. Они станут появляться с юго-востока. Постройте в этом районе пару фортов. Военные корабли также понадобятся, но это произойдет значительно позже. Поэтому стройте флот, лет так через 30 после начала миссии. Хананеи атакуют вас с востока по воде. Если вы их не разгромите на море, то они высадятся, и придется сражаться по-серьезному.

Основные события

- Если вы будете выполнять все запросы, то откроется торговый путь на Buhen.

После успешного окончания строительства Sawu выберите один из следующих городов: Heh (Semna) или Bubastis.

Heh (Semna)

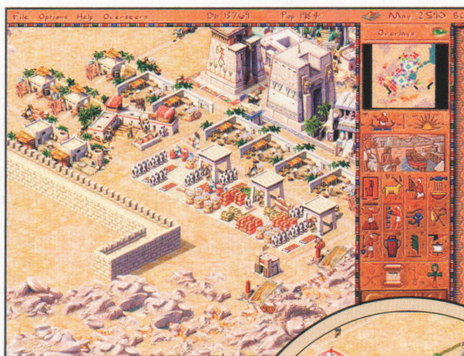
Изгиб Нила и плодородная земля — своеобразный катализатор развития экономики в этом регионе. Нубийцы надеются изменить эту ситуацию...

Требования для прохождения этой миссии:

- Население не менее 6000.
- Культура не менее 50.
- Процветание не менее 45.
- Рейтинг монумента не менее 15 (Мавзолеи).
- Королевский рейтинг не менее 60.

В самом начале миссии вам необходимо освоить золотые прииски и сформировать твердую доходную статью в бюджет города. Деньги вам понадобятся. Постройте пару шахт для добычи драгоценных камней и наладьте производство предметов роскоши. Затем надо установить экспорт предметов роскоши, и это должно вам принести существенные дополнительные прибыли.

Нубийцы начнут атаковать ваш город очень скоро. Поэтому не тратьте время и быстро наращивайте военный контингент в районе города. Сначала вам будет доступно строительство только фортов с лучниками. Но не стройте их слишком много, такое положение дел продлится недолго (пока боевые египетские корабли не выиграют битву, которая будет происходить далеко от вашего города). В скором времени будет доступен импорт меди, и вы сможете производить оружие и строить форты с пехотой. Постройте



2–3 форта лучников и возведите стену с башнями на северо-востоке, отгородив плодородные предгорья. Именно оттуда будут появляться отряды нубийцев. Кроме этого, башни и форты ограничат активность обитающих в том районе хищных гиен.

Что касается боевого флота, начинайте его строить, когда уже не будет проблем с наземными войсками. Постройте пару верфей военных кораблей на севере и юге западного берега Нила. Они пригодятся для поддержки египтян в битве за Abu, и это может повлиять на то, что откроется новый торговый путь на Sawu.

Постройте при необходимости еще пару верфей боевых кораблей. Когда противник вторгнется по воде на территорию вашего региона, старайтесь не дать ему высадиться на берег, топите прежде всего транспорт врага.

Основные события

- Вы сможете торговать с Sawu, если ваши боевые корабли сделают свое дело хорошо.
- Некоторые торговые пути также откроются, например торговый путь на Men Nefer или на Itjtawy.

После Heh'a ваш путь лежит в город Sauty (Lykopolis).

Bubastis

Пришло время построить город в честь божества Bast, которое в прошлом хранило очаг вашей будущей династии.

Требования для прохождения этой миссии:

- Население по желанию.
- Культура не менее 85.
- Процветание не менее 85.
- Рейтинг монумента не менее 15 (Два Обелиска).
- Королевский рейтинг не менее 65.
- Четыре населенных здания типа Palatial Estates.

Традиционно эта миссия будет изобиловать различными запросами. С вас потребуют рыбу, войска, доски и оружие.

Для начала разберитесь с производством товаров, которые необходимы для удовлетворения запросов. Затем нужно организовать экспорт. Производите как можно больше экспортных товаров и загружайте экспорт на максимум. Основными доходными статьями бюджета от экспорта станут продажа папирусов и парусины. Налаживание экспорта и получение от него максимальной прибыли очень важно для поднятия рейтинга процветания, параметр которого в этой миссии 85. Для того чтобы он поднялся на этот уровень, вам необходимо наладить дорогостоящий импорт пива и предметов роскоши. Как только эти товары появятся на рынках вашего города, некоторые дома смогут преобразовываться в тип Palatial Estates.

Учтите, что рейтинг культуры легче поднимать в компактном городе. Однако в то же время вам потребуются «синие воротнички», рабочий класс, словом, пролетариат, который будет задействован в производстве. Клерки не смогут принимать участие в ручном труде, поэтому наличие рабочего класса в городе — вынужденная необходимость. Кроме всего прочего, не забывайте, что Palatial Estates могут вместить уйму народа, и перед вами неожиданно

остро встанет проблема безработицы.

Основные события

- Откроется новый торговый путь на город Gaza, если ваши боевые корабли удачно справятся с поставленной перед ними задачей.

После города Bubastis вам предстоит осуществлять правление в Sauty (Lykopolis).

Эпоха Нового Царствования

Sauty (Lykopolis)

Район города Sauty очень богат ресурсами. Здесь можно заработать кучу денег и отложить себе немного наличных на черный день.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 6500.
- Культура не менее 70.
- Процветание не менее 75.
- Рейтинг монумента не менее 40 (три Средних Кирпичных Пирамиды).
- Королевский рейтинг не менее 60.

В этой миссии будут следующие запросы: плоды гранатового дерева, деньги и военная поддержка. Взамен ваш город станет иногда получать дары в виде денег.

В Sauty очень мало места для строительства различных объектов. Поэтому заранее распланируйте что и где у вас будет строиться. Я имею в виду прежде всего строительство пирамид.

Лучше всего начать закладку города у предгорья на востоке. Постройте шахты по добыче драгоценных камней и организуйте производство предметов роскоши. Затем установите торговые пути, и у вас появится первая доходная статья от экспорта. Пирамиды вполне уместятся на берегу, где расположена королевская дорога. Распланируйте поселения в этом районе так, чтобы потом не пришлось сносить уже обжитые строения.

Вымогательство денег лучше не удовлетворять. Если вы пойдете на поводу у вымогателей, то требуемые суммы и частота запросов будут расти. Откажитесь удовлетворить требование, когда в районе города уже будет присутствовать солидный контингент войск. Вас атакуют, но разгромить врага окажется не очень сложно.

Стройте пирамиды и пытайтесь загрузить экспорт товаров на максимум. Назначьте себе хорошую зарплату и копите деньги для следующих миссий. Не забывайте, что назначение себе непомерно высокой заработной платы может негативно отразиться на королевском рейтинге.

Когда вы закончите с Sauty, вам будет предложено управлять либо Byblos, либо Baki. Если вы захотите повоевать, то выбирайте Byblos, а если вам хочется позаниматься развитием хозяйства в городе в относительно мирной обстановке, то — Baki.



Byblos

Всемирно известный своими запасами дерева город Byblos утратил свое влияние как одного из крупнейших центров по поставке досок. Восстановите город и верните ему былую славу.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 6000.
- Культура не менее 60.
- Процветание не менее 40.
- Рейтинг монумента не менее 14 (два Больших и один Маленький Обелиск).
- Королевский рейтинг не менее 60.

На протяжении миссии к вам будут поступать запросы на поставку дерева, рыбы, денег и военной поддержки.



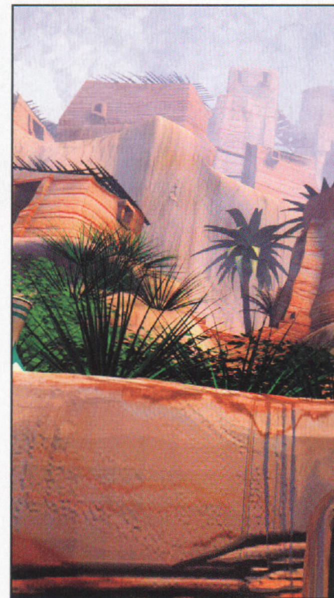
Хитийцы станут постоянно атаковать ваш город с юга и с севера. Их отряды начнут наступление прямо по королевской дороге. Кроме хитийцев, вас также будут атаковать бедуины, отряды которых появятся с северо-восточной стороны. Они построятся за лесным массивом и затем нападут на ближайшие строения.

В начале миссии нужно быстро отстроить жилой район в предгорье. Затем организовать добычу и переработку золота. В начале миссии торговля почти со всеми городами не будет клеиться. Даже если вы и установите экспорт определенного товара и этот товар будет ждать своего покупателя в хранилищах города, торговцы все равно будут редкими гостями.

Однако со временем все равно придется осваивать торговлю, потому что золотодобычи не будет хватать. Начинайте производить медь, оружие и лес. Эти товары с наибольшей вероятностью будут хорошо продаваться. Цена на медь окажется столь велика, что ее добыча и экспорт станут несомненно выгоднее, чем добыча и переработка золота.

Для дополнительного заработка организуйте импорт льна и производство парусины. Экспорт парусины со временем будет очень выгоден. Кроме того, организацией этого производства вы можете существенно снизить безработицу.

Уделите большое внимание должному количеству врачей и полицейских в городе. Климат благоприятен для распространения чумы, и поэтому вы периодически будете недосчитываться 100–200 граждан, и это в лучшем случае. Большое количество полицейских нужно прежде всего в районе Дворца, куда станут свозить золото. Если вы за этим не проследите, то воровать будут по-черному.



Основные события

- Откроются новые торговые пути с городами Knossos, Qadesh, Rowarty и Heh.
- Цена на доски, медь и оружие будет постоянно возрастать.

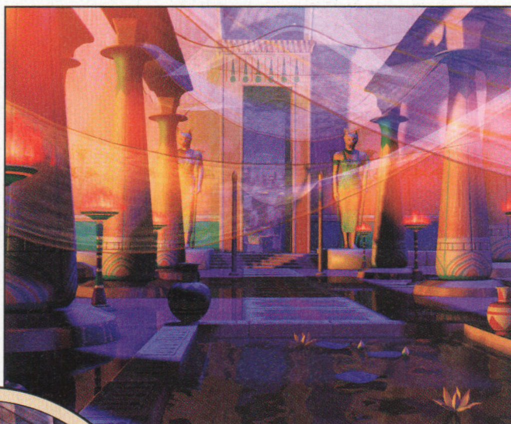
После удачного окончания этой миссии вам будет предложено поправить дела в городе Rowarty.

Baki

Несмотря на то что эта миссия должна быть вполне мирной,



Египтяне первыми ввели деление суток на 24 часа, из которых 12 часов приходилось на день и 12 на ночь.





не забудьте построить пару легионов. На всякий случай.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 10000.
- Культура не менее 70.
- Процветание не менее 70.
- Рейтинг монумента не менее 35 (Мавзолей, Маленькая Кирпичная Пирамида, Средняя Кирпичная Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 85.

На протяжении всей миссии к вам будут поступать запросы на поставку драгоценных камней, предметов роскоши, мяса и меди.

В начале миссии необходимо освоить добычу и производство золота и драгоценных камней. Запросы на поставку драгоценных камней начнут поступать очень часто, поэтому организуйте массовую их добычу. Первый запрос поступит уже через пару лет после начала миссии, постарайтесь, чтобы он не застал вас врасплох. Его нужно выполнить.

Советую организовать военный контингент в самом начале миссии, как только появится лишняя тысяча-другая. Войска будут особо необходимы на границах Египта. Там пройдут ожесточенные битвы.

В этой миссии проблем с деньгами быть не должно. Назначьте себе приличное жалование и стройте пирамиды и Мавзолей. Периодически у вашего города будут просить деньги другие города, например Tyre. Граждане города увидят в вас тирана, если не будут получать денег.

Основные события

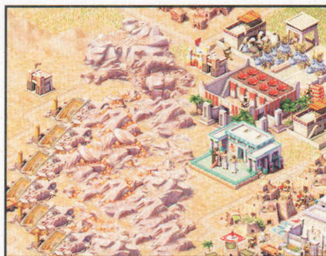
- Выполняйте все запросы, и откроется новый торговый путь в город Tyre.

Когда вам удастся добиться процветания в Baki, вы отправитесь строить великий город, который увековечит вашу семью прекрасными монументами. Это будет Hetepsenusret.

Rowarty

В Rowarty вам предстоит применить весь свой военный опыт, накопленный в предыдущих миссиях. Атаковать вас будут много и по всякому. Крепитесь.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 7000.
- Культура не менее 65.
- Процветание не менее 50.



- Рейтинг монумента не менее 29 (Мавзолей, Маленькая Кирпичная Пирамида, Средняя Кирпичная Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 80.

В этой миссии к вам поступят запросы на поставку зерновых культур и на военную поддержку. Золота в этом регионе нет, поэтому как только прибудете на место, срочно займитесь производством товаров на экспорт. Для начала советую колонизировать небольшой остров на северо-востоке. Вокруг него много болотистой местности, это позволит организовать сбор тростника и производство папирусов на продажу. Как только появятся свободные деньги, сразу озаботьтесь строительством пятишести, а лучше семи верфей военных кораблей. Разумеется, для этого нужно сначала организовать производство досок. Это не будет проблемой — леса в этом регионе предостаточно.

«Морские кочевники» начнут атаковать уже через пару лет. Создайте несколько легионов и постройте транспортные верфи для быстрого передвижения войск. Легионов должно быть не менее четырех, три из которых желательно пехотинцы. Постройте военную академию, иначе ваши нетренированные войска будут нести существенные потери в боях.

Враги станут вторгаться по воде в основном с севера, юга и юго-востока. Когда на горизонте появятся вражеские корабли, советую сразу замедлить скорость игры и не терять драгоценное время. Посылайте все боевые корабли, которые у вас есть, атаковать вражеский транспорт. Потери среди боевых кораблей не столь существенны, главное — не дать врагу высадиться. Местность региона такова, что очень трудно консолидировать легионы и организованно атаковать противника. Если отряды врага высадятся, то это может плачевно закончиться для строений вашего города в этом районе. Боевые корабли врага не нанесут большого ущерба вашему городу. Они лишь способны потопить ваши боевые корабли, но это не должно особенно пугать, леса у вас — обрубись.

Воюйте и побеждайте. Как только это начнет получаться, поднимите уровень жизни граждан вашего города и стройте Мавзолей и пирамиды. Добейтесь процветания и ваша семья и вы будете увековечены.

Hetepsenusret

Прославьте себя и всех ваших потомков в строительстве города небывалого размера и красоты. Постройте сложные комплексы пирамид, которые, может быть, доживут до третьего тысячелетия следующей эры.

Требования для прохождения этой миссии:
- Население не менее 12000.
- Культура не менее 80.
- Процветание не менее 80.
- Рейтинг монумента не менее 70 (Мавзолей, Большой Комплекс Кирпичной Пирамиды, Большая Кирпичная Пирамида).
- Королевский рейтинг не менее 75.

Карта, где вам предстоит строить новый легендарный город, очень большая. Здесь с легкостью разместятся 12000 человек. Однако не забывайте, что Большой Комплекс Кирпичной Пирамиды должен строиться на центральном острове.

В течение миссии вам придется выполнять запросы, которые будут приходить в следующей последовательности: доски, деньги, мясо, кирпичи, папирус, рыба, тростник, а также военная поддержка, плоды зерновых культур, предметы роскоши. Взамен вы будете периодически получать дары в виде известкового камня, парусины и песчаника. Развивайте хозяйство в городе в соответствии с ожидающимся запросом. Организуйте мощный экспорт товаров, благо, вы можете производить здесь почти все, что нужно. С деньгами у вас не должно быть проблем.

Постройте пару фортов в нужное время. Военная поддержка поднимет ваш королевский рейтинг. Когда экономические вопросы будут решены, займитесь строительством пирамид и Мавзолея. Удачи!

Процветание этого города и успешное окончание миссии — happy end игры! MG

Сержантские советы

Кроме надзирателей, и вы можете получить информацию о том, в каких частях города существует та или иная проблема. Информация будет представлена непосредственно на карте. На месте строений увидите колонны, высота которых определяет какую-либо проблему в данном месте. Не забывайте пользоваться этим весьма полезным дополнением к карте.



Пособие по освоению нового «убийцы Дьябло»



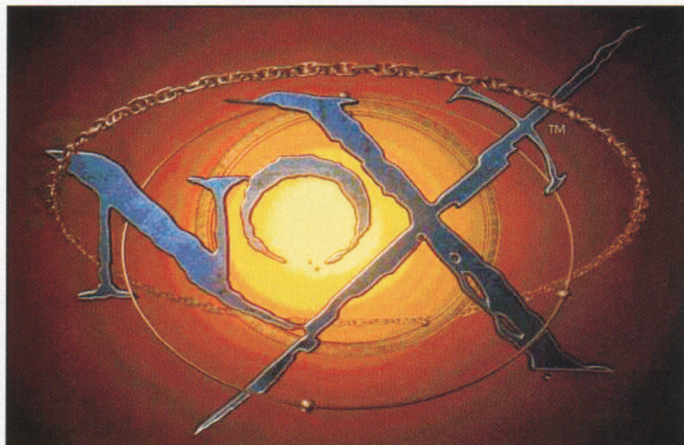
В адрес Nox раздавалось столько криков «Diablo-killer, Diablo-killer», что проигнорировать игру было невозможно. После ее прохождения вдоль и поперек можно твердо сказать — прав на получение такого прозвища у Nox побольше, чем у «Нида Фор Спида», но называть его киллером — явное преувеличение.

Паспорт
Nox
Жанр: action-RPG
Разработчик/Издатель: Westwood
URL http://www.westwood.com

Сначала о хорошем. Количество классов со времен знаменитого предшественника не изменилось, только вместо Rogue появился Conjurer, хотя по сути это все то же промежуточное звено между Воином и Магом. Наступательных заклинаний у него практически нет, зато есть ряд крайне полезных суммонящих спеллов и спелл взятия под контроль Charm, причем полученным такими способами существам можно отдавать приказы с твердой уверенностью в том, что они подчинятся. Самоубийственный характер приказов их не смущает. Магия в игре вообще радует, а встречающиеся почти на каждом углу кристаллы, восстанавливающие ману, делают спеллкастинг частым процессом. Воину эти кристаллы по барабану, так как он магией не пользуется в принципе — ему хватает ручного оружия и скиллов. Conjurer еще умеет стрелять из луков и арбалетов (и только он), но вот Магу приходится выбирать между посохом и спеллами, поэтому кристаллы для него это все. Хороший интерфейс, возможность переконфигурить управление, красивые спелл-эффекты (особенно от Fist of Vengeance), удачно подобранные заклинания, разнообразие оружия и арморов, живописные локации, разные финальные мультики в зависимости от класса героя (!), быстрые сейвы и релоады, отсутствие привязки к единственному городу, скроллы противников, полное неуважение к феминисткам, управление спеллами дополняют список достоинств Nox.

Теперь о грустном. Кампания состоит всего из 10–11 уровней, и никакая их многоэтажность не оправдывает столь небольшого количества. Первые три уровня и арена последнего боя с Гекубой (хотел написать «спарринга», но вдруг опошлят) для всех классов разные, но остальные одинаковы до безобразия. Чуть-чуть меняется личный состав вражеского войска и находимое вооружение (разница только для классов), но в целом все слишком одинаково. Никакой генерации уровней «на лету» нет и в помине, все расписано заранее без единой возможности шага в сторону. Уровни





настолько линейны и просты, а решения ВСЕХ головоломок настолько прозрачны, что конкретный затык можно устроить только своими руками. Например, скинуть все арморы до нижнего белья и в таком виде прошвырнуться по болоту, вводя в ступор зомбей и растений-хищников. Если какая-то дверь хочет ключа, то он на 90% лежит в соседней комнате, а не в получасе бега. По неизвестной причине под сейвы выделено фиксированное число слотов. Хотя для ТАКОЙ игры это оправданно. Статистики персонажей какие-то чудные и при получении очередного уровня возрастают сами по себе. Непривычно изучать боевые свойства ручного оружия. Что это за меч с ударом 10.47?! У спеллов с поражающим действием не написано, сколько именно хитов они снимают с врага. Устроило бы даже примерное число, но его нет. Понятие «уровень сложности» в Nox не существует. Мультиплейерного кооператива нет, а deathmatch кривой и ужасно привередливый к конфигу сети. Из всех вышеперечисленных плюсов и минусов один простой совет: пройдите игру в ленивом темпе дня за три, но избегайте повторного прохода за другой класс.

Впрочем, перейдем к сюжету. Жила-была одна колдунья по имени Гекуба. В отличие от подавляющего большинства ее коллег по ведьминскому цеху, она была весьма недурна собой (фото на обложке сидюка все могли видеть — срисована с фанатки группы Kiss, наверное). После близзардовского «Диабло» просто воплощение красоты. Эвильной. Однажды решила она замутить непростой черномагический спелл, но малость подзабыла слова, и что-то сработало не в ту сторону, хотя сама Гекуба об этом не узнала. А произошло вот что: паренька (типичный американский дэбилз), спокойно сидевшего в своем трейлере перед телевизором, всосало в фэнтези-измерение и швырнуло на палубу дирижабля. Капитан воздушного корабля с пониманием воспринял попытки юноши объяснить назначение телевизора, который проделал путь вместе с хозяином, однако розетки в этом мире еще не были изобретены, поэтому девайс стал тумбочкой. Персонаж довольно тщедушный и из армора у него только кеды, тренировочные штаны и футболка (жаль, что без надписи NY Giants или Chicago Bulls), но ничего другого под руками у нас нет, и лепить очередного спасителя мира будем из того, что имеем.



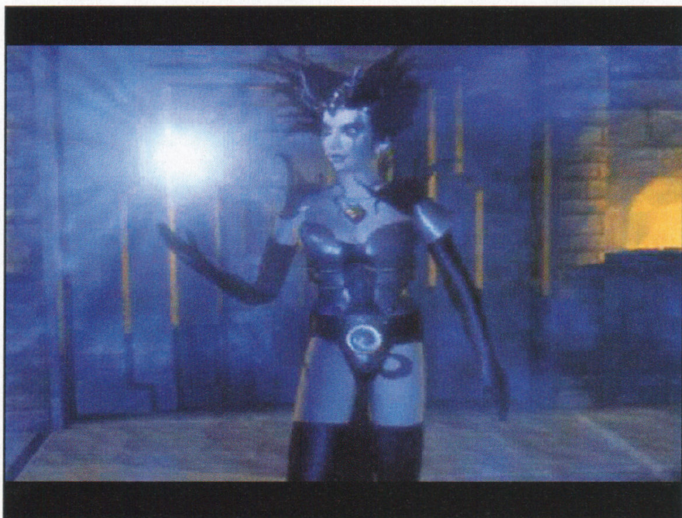
Магическая панамка довольно комично смотрится на голове главного героя, не говоря уж о шарфе вокруг шеи. На классического визарда такой персонаж не тянет.

Chapter 1

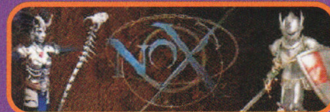
Мы с капитаном спускаемся в корзине на землю и начинаем проходить курс молодого бойца aka туториал. Таблички подскажут, что и как надо делать, что пить, что есть, кого бить, где искать заныканные локации и так далее. Спелл Pixie Swarm достается на халяву, спелл Lesser Heal находим под землей. Поскольку кристаллов-восстановителей маны тут полным-полно, то я постоянно держал в воздухе пару пикси, предоставляя им разбираться с любыми агрессорами, а сам занимался грабежом сундуков и бочек. Приходим в Village Ix.

Воинский туториал проходит в крепости Dun Mir. Помимо чтения вывесок, изучения назначения предметов и кнопок управления, имеется вполне конкретная задача — прорваться на испытание рыцарей, проходящее в здании на северо-западе крепости (справа от сада). Но туда пускают только при наличии спонсора. Справа от этого места есть дом, и его хозяин (местный инженер) готов стать нашим спонсором в обмен на вынос летучих мышей и урчинов из его любимого садика. Сад очищен от фауны, инженер жмет нашу руку, охранник пропускает внутрь рыцарского зала.

Новый маг начинает постигать этот мир в окрестностях замка Galava. Сперва ему предстоит найти будущего учителя — мага Хорвата, затем узнать судьбу его предыдущего ученика, для чего надо отправиться в небольшую сеть пещер урчинов и устроить геноцид. Ключ от камеры отыщется в самой северной комнате, в то время как сам пленник полумертвый лежит около входа. Узнаем об участии в деле некромансеров, забираем вещички покойного (в качестве доказательства) и топаем на доклад к Хорвату. В результате у вас должно быть уже три спелла: Missiles of Magic, Lesser Heal, Lightning.

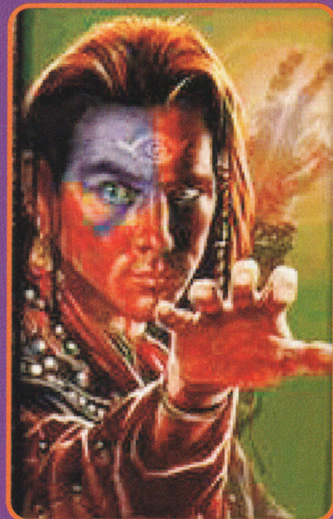


ЗАКЛЯТИЯ



Классовые особенности

Воину доступны пять навыков, приобретенных, судя по всему, при получении первых пяти уровней. Berserker Charge заставляет героя как следует разбежаться и врезаться головой в любой предмет на пути, нанеся ему (почему-то не голове) тяжелые увечья. Harpoon выстреливает фигней и подтаскивает жертву поближе к вам. Eye of the Wolf позволяет видеть мага сквозь Invisibility. Tread Lightly дает возможность спокойно шагать по ловушкам, не активируя их. War Cry издает дикий вопль, от которого у противников закладывает уши, и они на небольшой промежуток времени теряют боеспособность, при этом у магов сбрасывает те спеллы, которые они начали кастовать. По-моему, с навыками воина вышел прокол. Использовать их менее удобно, чем спеллы, а эффективность применения показалась мне близкой к нулю. Впрочем, возможны разные тактики. По каким-то внутренним причинам маги не любят воинов, и в крепости Galava им приготовлен холодный прием сперва в виде тюремных нар, а затем сурового комбата в многочисленных комнатах Башни Иллюзий.



Conjurer суммонит существ или чармит противников. Очень удобно и полезно, так как там, где воин напрягается, размахивая мечом, а маг забрасывает все вокруг Fireball'ами, Conjurer перетаскивает на свою сторону кого-то из

ЗАКЛЯТИЯ

наступающих и спокойно курит в сторонке или деловито постреливает из лука (арбалета). Самый выдающийся по внешним данным спелл — это Fist of Vengeance: с неба появляется кулак и, фиииигак, враг в лепешке. Conjurer'a любят и маги, и воины — они с готовностью оказывают ему помощь в крепостях Dun Mir и Galava.



Маг, что естественно, отличается магией. Спеллов очень много, правда, большинство из них носят мирный или вспомогательный характер: всякие Pull, Push, Lock, протекторы и так далее. Половину из них я так и не использовал. Я использовал всего два наступательных спелла — Missiles of Magic и Fireball, но их вполне хватает, если дополнять стреляющим посохом. Описаниям боевых спеллов не достает информации о наносимом ущербе, все определяется только на глаз. Из прочих заклинаний большое значение имеют Wall и Lesser Heal. Воины не любят магов, отсюда такие проблемы при проникновении в Dun Mir.



Chapter 2

У мужика, стоящего между домами на юге, покупаем за стольник лук, идем на северо-запад и, заплатив 20 монет за вход, принимаем участие в конкурсе Робин Гудов. Надо быть редкостным тормозом, чтобы не выбить хотя бы 9 мишеней из 10 (стрелы бесплатно даст массовик-затейник). В деревне имеются магический и оружейный магазины, дом мэра, таверна, тюрьма и несколько домов простых граждан. Обычные дома грабим без зазрения совести — в конце концов, мы ведь пришли их спасать, а в кедах это сделать трудновато. Квест на очистку дома мэра от некромансерских пауков возникает сам собой, но туда соваться еще рано. Идем на северо-восток к смытому мосту через реку, берем у босоногого охранника квест на доставку украденных у него сапог и лезем под землю. Аборигенов отправляем в ад, содержимое сундуков и сапоги — в инвентарь. Возвращаем сапоги законному владельцу, снова лезем под землю и поднимаемся на поверхность уже на другой стороне реки. Встречаемся с Aldwyn the Conjurer, выполнив тем самым квест капитана пепелаца, получаем от него за 30 монет спелл Charm. Через подземный ход пробираемся обратно в деревню в дом мага, по дороге тренируясь в кастовании Charm'a и в управлении взятыми под контроль тварями. Берем штурмом дом мэра. Там всего два паука: маленький и большой. Первой получает посохом между глаз, второй берется под контроль и получает приказ исчезнуть (Banish). Болтаем с мэром через окошко в коридоре, и квест выполнен. Подойдя к юго-восточным воротам деревни, получаем квест на очистку Mana Mines и покидаем локацию.

Воину надо пробежать полосу препятствий, остаться в живых и пройти посвящение в рыцари. Жмем все рычаги, какие находим, убиваем всех, кого видим, от вращающихся шипастых штуковин легко уворачиваемся. На выходе нас все поздравляют и впаривают первое рыцарское задание — вытащить инженера из подземелья, где он застрял благодаря поломке одной из миллиона шестеренок его девайсов. Вход в подземелье находится в доме инженера. Самые большие неприятности внизу может доставить пара скорпионов, но противоядия встречаются достаточно часто.



Только что метал в девушку фаерболы и молнии, а уже интересуется, что она делает сегодня вечером...

Маг поднимается в Башню Иллюзий для встречи с Хорватом и продолжения учебы. От клерка сворачиваем на юго-восток и идем до комнаты Хорвата. Тот говорит о странных личностях, изредка появляющихся в самых древних отделах подземной библиотеки, и о необходимости эвакуации оттуда книги Book of Oblivion и амулета. Вход в библиотеку слева от комнаты Хорвата. Внизу видим — некромансер убивает пару учеников и похищает книгу. Несемся за ним, преодолевая заслоны пауков, урчинов и летучих мышей, пока не найдем вора. Тот проваливается под землю и издает вопль: «Ой, скока тут троллей...». Заряжаемся маной до максимума и прыгаем за ним. В этих пещерах скрыто штук шесть троллей, не считая мелочи. Книгу подбираем рядом с останками некромансера — туда ему и дорога. Выбираемся к архивариусу, и он отдает амулет. Возвращаем все добро Хорвату.

Chapter 3

В центре карты расположен лагерь трех торговцев (магией, оружием и одеждой), на северо-востоке бродит полуслепой старик, дающий квест найти украденные у него очки (в одном из домов разбойников). После очистки карты от бандитов и волков идем на юго-запад к шахтам. Находим главу шахтеров, и он предлагает освободить пятерых его товарищей: трех на этом же этаже и двоих этажом ниже. Каждого освобожденного придется тащить за собой к элеватору, пробиваясь через вылезающих из стен противников. Толстые и медленные твари после смерти некоторое время источают ядовитые пары зеленого цвета — старайтесь держаться подальше от этих испарений. На нижнем этаже иногда встречаются скорпионы, но, как правило, это одиночки или рядом есть бочки с порохом. Спасаем шахтеров, не забываем поболтать с их бригадиром, вылезаем на свет божий и возвращаемся в центр карты, где уже совершил посадку капитан. После прогулки по лавкам он перебрасывает нашего героя на новую арену.

Ворлорд отсылает нас в деревню Ix в помощь местному мэру. Путь туда лежит через сеть пещер и лесную локацию, в центре которой есть три лавки торговцев. У ворот деревни нас встретит мэр, даст квест на поиск его скипетра, украденного стадом урчинов. Собираемся с духом и топаем на кладбище, где окопался враг — на северо-восток деревни, переходим реку, от группы кристаллов сворачиваем направо. По дороге стоит приобрести у местного дрессировщика ручного волка. Управлять вы им не сможете, но он и сам неплохо действует. Волк очень успешно гонял урчинов по коридорам, пока не повстречал скорпионов. Увы, силы оказались неравны. На −1 этаже за дверью, отпираемой ключом, есть ценная дубинка с импактом (отбрасывает противника назад при попадании). На −2 этаже спрятан скипетр мэра. Там же находим уми-



● В одном исподнем и с молотом наперевес — только в такой конфигурации игра еще представляет сложность.

рающего ворриора, он успевает из последних сил рассказать об андедах и тетке-некромансере, и тут же первые скелеты вступают в бой. Прорыв на поверхность проходит без осложнений, золотой ключ от ворот найдете в зале к северо-востоку от них. Идем в мэрию за наградой.

Хорват посылает мага к своему приятелю — забрать Amulet of Teleportation, чтобы не напрягать нас длинной дорогой, предлагает воспользоваться подземным ходом, вход в который прикрыт книжным шкафом прямо у него за спиной. Идем под землей, убивая на своем пути пауков, волков, мечников и лучников. Врагов много, поэтому не удаляйтесь слишком далеко от кристаллов. Когда вышли на улицу, то идите к центру карты, к дому мага. Находим того в подвале в слегка мертвом виде. Амулета, естественно, нет. В подвале есть вход в подземелье — зачищаем его и возвращаемся в дом, где нас атакует группа бандитов. После боя лезем под землю через дыру к северу от дома и, повоевав с бандитами и кучкой скорпионов, добираемся до дома и докладываем Хорвату.

Chapter 4

В этой локации всю дорогу шел сплошной комбат, и я сбился со счета, сколько раз герой спускался на уровень ниже. Главная фишка уровня — убивать зомби надо огнем, иначе они полежат-полежат, да и встанут. Жечь лучше всего спеллом Burn (найдете здесь же) или на местных жаровнях. На этом уровне впервые встретим Гекубу, но она сбежит (застенялась девушка, наверное), оставив биться вместо себя скрюченного подручного — первый серьезный противник. Чуть позже встретите второго. Это крутой воин-варвар, замочить которого удалось с участием бомбера, пикси и отчаянным размахиванием посоха. Вещи после себя он оставил превосходные, вот только в пору они только воинам. Когда-нибудь вы обязательно встретите комнату, в центре которой лежит фаербольный посох, а вокруг весь пол покрыт трещинами-ловушками. Я добрался до платформы с посохом вдоль верхней стены, а затем прыгнул в самом близком месте. Третий крутой мужик, на этот раз это был визард Keeper of Souls, стоит в самом конце уровня и палит из лайтнингового посоха — расстрелян из лука без проблем. Еле живой, я встал на элеватор, и глава закончилась.

Капитан переправляет нас на Field of Valor и приказывает прошерстить многоэтажную гробницу. Убедитесь, что в вашем арсенале имеется меч с огнем или хотя бы огненные сюрикены — они нужны для сжигания зомби. Во всем подземелье всего три достойных внимания противника: некромансер, прикрывавший отход Гекубы, варвар и маг Keeper of Souls. Варвар убивается в ходе простого обмена ударами, за двумя другими надо постоянно бегать и тыкать ножиком в бок, чтобы они не смогли перевести дух и скастовать какую-нибудь гадость. Неплохая кольчуга лежит в комнате с полом в трещинах. Достать ее можно прыгнув сперва к дальней стене, потом максимально близко подойти к площадке с кольчугой и прыгнуть на нее без разбега (это для определенности — разбег там невозможен). На выходе из гробницы слышим «враги сожгли родную хату» в исполнении одной особы и приказ капитана мочить огров.

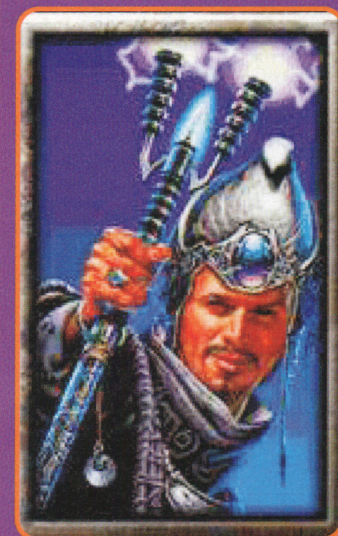
Гробница на Field of Valor это настоящая pain in the ass. Зомбей расстреливаем огненными спеллами, а по скелетам — работать только фаерболами, так как от Missiles of Magic они щитами прикрываются, редиски. Если юзать Swap, то можно избежать многих длинных переходов, особенно там, где два ключа. Некромансера и Keeper of Souls зажариваем фаерболами, воина-варвара давить только самонаводящимися Missiles of Magic, так как от него постоянно приходится бегать по кругу, подзаряжаясь на ходу от кристаллов, и на прицеливание нет времени. В комнате с трещинами в полу лежит спеллбук (как добраться, смотрите выше).

Chapter 5

Капитан перебросил нас на другой фронт — против разошедшихся огров. Появившийся старикан Хорват просит найти и отобрать у огров Amulet of Teleportation. Врываемся в деревню и помогаем местным жителям добивать огромных созданий зеленого цвета, вооруженных большими топорами.

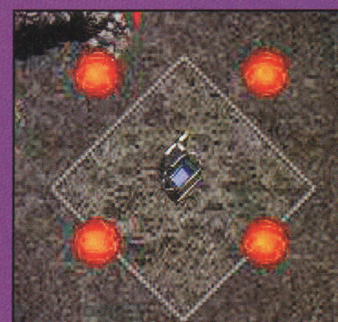


ЗАКЛЯТИЯ



Оружие

Классовые ограничения не распространяются только на два вида оружия: простейшие посохи и алебарду, которую ни при каких условиях не выбьет из ваших рук (!) и превращающуюся перед генеральным сражением в десятой главе в суперпосох Staff of Oblivion. Обычные, длинные и двуручные мечи из разных металлов, булавы, топоры, боевые молоты, метательные звездочки-сюрикены и летающие по принципу бумеранга чакрумы доступны только воинам. Только Conjurer'ы умеют пользоваться луками, арбалетами и посохом Force of Nature Staff, в котором не больше пяти зарядов, но в бою в десятой главе он лишним не будет. Наконец, только маги знают, какую пимпу жать на молниевых и строенных фаербольных посохах. Владеть примитивным посохом Sulphurous Shower и одноствольным фаербольным посохом одинаково умеют и маги, и Conjurer'ы, хотя на практике оба посоха бесполезны. Как правило, у ручного оружия (если это НЕстреляющий посох) есть дополни-



Заклятия



тельные навороты Enchantments: увеличивающие наносимый ущерб (Poison, Fire, Shock), отбрасывающие врага назад при ударе (Impact), высасывающие из жертвы жизнь (Vampirism), вводящие в ступор (Stun). Когда врагов много, то имеет смысл брать оружие с Impact'ом. Если наступают зомби, то возьмите что-нибудь с Fire'ом. Молоты и топоры довольно медленные штуки, так что, когда врагов много, воину лучше выбрать что-то полегче. Зато, например, в бою против робота один на один боевой молот будет в самый раз. Conjurer нечасто доводит дело до близкого боя. Он, как правило, заставляет идти вперед своих зверюшек, а сам практикуется в стрельбе. В крайнем случае, он (как и маг) огреет подобравшегося слишком близко врага простым посохом. Маг в этой игре вынужден полагаться на магию и быстрые ноги.



Арморы

Самый обычный костюм состоит из простейших штанов, рубашки, сапог, шлема, а также любых видов плащей, даже самых крутых. На все остальные детали накладываются классовые ограничения. Маги могут дополнить или апгрейднуть свой гардероб робами, особыми шлемами и сапогами. Воины и Conjurer'ы могут надеть нагрудный панцирь или тунику, наручавники и продвинутые версии других деталей. Брать в руки щит могут, по-моему, все, хотя магу от него польза невелика. Большинство предметов одежды имеют свои enchantments, при этом деталь выделяется цветом: свет (Light), ускоритель движения (Haste — желтый), защита от огня (Fire Protection — красный), яд (Poison Protection — темно-зеленый) или электричество (Shock Protection — синий), восстановление хитов (Regeneration — светло-зеленый).

Судя по деталям одежды, все огры были женского пола. С чего бы это? В деревне продаем ненужный хлам, чиним оружие и доспехи, выполняем квест садовника и его жены-волчицы (принести из дома на другом конце деревни его любимый посох), уходим на запад и дальше на север. Там находится укрепленный лагерь огров, причем под землей тоже имеются кое-какие помещения и коридоры, полные скорпионов, летучих мышей и медведей. Скорпионы хорошо умирают от пары стрел, медведей имеет смысл чармить и отправлять на самостоятельную охоту. Меня где-то угораздило провалиться, поэтому я сперва пошатался по пещерам, а затем вылез в тылу лагеря. Самый крутой из огров выскакивает из здания с рогами, но падает под градом стрел.
В этом доме спрятан искомый амулет, после изъятия которого можно возвращаться в деревню, чтобы получить из рук Хорвата XP и спелл Infravision.

Очищаем от огров деревню Brin. Их там немного, да и местные жители непрочь взяться за топоры и луки. В одном из домов Матильда горюет об украденном ограми плаще ее отца. На фоне полуразрушенной-полуспаленной деревни эта потеря не окажется значительной, но этот мини-квест лучше исполнить: выйти из города, сделать два шага на запад к докам, замочить пару огров и вернуть накидку владелице. Пополняем запасы, чиним оружие и на север — в лагерь огров. Перед освобождением девушек из плена следует перебить всех противников, чтобы путь домой прошел без осложнений. Шесть девушек, толпой бегущих вслед за нашим героем, напоминают гарем товарища Сухова. Ведем освобожденных до тех пор, пока не встретим капитана.

Капитан недоволен нашим слишком долгим пребыванием в гробнице. Сам-то он сидел в своем пепелаце и дурака валял, а мы внизу с андедами махались. Короче, огры взяли в плен самого Хорвата и заточили все в том же лагере на севере. На пути в деревню встретятся волки и огры — работа для Missiles of Magic и Fireballов. Очищаем саму деревню и в одном из домов, в ее северной части, находим мужика, умоляющего спасти его любимую жабу, погибающую в огне в соседней комнате. Таких диких квестов я еще ни в одной игре не видел. Заливаем огонь водой из бочек, кликаем на лягушку, и она скачет за нами. Убедитесь, что она прыгнула на хозяина — только тогда квест будет считаться выполненным. Идем на север.



Можете не беспокоиться, в ходе игры ТАК вашего героя никогда не перекосит.

Расстреливаем всех огров на территории лагеря, каких видим. Можно даже свапнуться с кемнибудь из них, чтобы очистить еще несколько домов, но особой выгоды от этого не будет. Идем на северо-запад от входа и спускаемся под землю, а уже оттуда пробираемся в помещение под лагерем и вылезаем на поверхность. Старик обнаруживается в правой комнате главного здания лагеря. Освобождаем его и ведем домой.

Chapter 6

Капитан отправляет нас на защиту крепости, подвергнувшейся атаке армии андедов. После прорыва на территорию крепости к нам присоединяются два добрых молодца, с готовностью подавляющие любое сопротивление, хотя если бы я не зевал, то еще двое остались бы живы и присоединились к отряду. Нам останется изредка постреливать из лука в особо ярых сторонников Гекубы — маленьких скрюченных некромансеров, кастующих что-то неприятное. Когда наступает затишье, собираем разбросанные повсюду арморы и оружие и продаем их в местном магазине.
На севере стоит взвод андедов. Плотность их настолько велика, что напрашивается кастование Метеоров. Несколько штук, и андедов нет. Влетаем в ворота, очищаем лавовый ров вокруг крепости, ее первый этаж и подвал.
В результате моя армия возросла до шести человек, мой герой был седьмым. Очистка всех комнат и залов происходила по одному и тому же сценарию: герой приоткрывает дверь, шестеро ворриоров с радостными воплями на руках вносят его внутрь и с легкостью давят всех врагов. Если где-то требуются ключи, то они спрятаны в ближайших комнатах — весь уровень обшаривать не надо. Так добираемся до зала с ворлордом Horrendous'ом и четырьмя Огненными Рыцарями (типа наши). Ворлорд выкрикивает в эфир угрозы в адрес Гекубы, и та, как это ни странно, прибывает в зал с одним некромансером и пачкой андедов на заднем плане. Пятью спеллами она валит ворлорда и его охрану, некромансер забирает крутую алебарду, и парочка сматывается. Оставшиеся в зале андеды получают душ из Метеоров, а нам остается подобрать вещички павших охранников. Проваливаемся на севере сквозь пол и в конце пути догоняем гаденыша-некромансера. Шестеро моих вояк гоняли его по всему подземелью, пока не затолкали в самый дальний угол и не изрубили его на куски за полчаса. Алебарда и победа достались сильнейшему.

Почти все аналогично conjurer-прохождению. В глаза бросились только два отличия: два первоначальных попутчика решили остаться в крепости (хотя потом все равно присоединится целый табун добровольных помощников), и вместо метеорного душа на взвод андедов, закрывавший переход из одной части крепости в другую, пришлось бросать в них сюрикены. С некромансером, умыкнувшим алебарду, возникла небольшая заминка — почему-то погибли почти все мои соратники, но цель оправдала средства.

Прохождение за мага разительно отличается. Никто крепость Dun Mir не атакует, но эти твердолобые ворриоры очень не любят визардов, поэтому алебарду надобно выкрасть. Капитан выдает три новых спелла: Invisibility, Lock и Trigger Trap. Первым делом через канализацию пробираемся в крепость. Это занимает чертовски много времени,

так как охранники нервно реагируют на каждый шум. Вступать в бой с каждым — дело утомительное, и лучше аккуратно, укрывшись от их глаз спеллом Invisibility, красться мимо. Иногда удается с невинным видом подставить ворриора под каток с шипами. Вылезаем в крепости за домом торговца, который утверждает, что в тронной комнате содержится пара пленных визардов, готовых присоединиться к нам, если что. Во внутреннем дворе крепости слишком много воинов, и к главному зданию (на севере в озере лавы) приходится идти без боя. Можно позволить себе перебить внешнюю охрану дома, некоторые из них даже ухитряются самостоятельно прыгать в огонь. Наверное, весь путь в северный угол второго этажа здания требовалось проделать тихо, юзая три выданных в начале главы спелла, но я не утерпел и в медленном, но верном стиле испепелял каждого встречного парой фаерболов. В тронном зале убиваем ворлорда и пару рыцарей, благо кристаллов тут во множестве. Выход из зала завершает главу.

Chapter 7

Капитан перебрасывает нас снять осаду с Башни Иллюзий Хорвата, устроенную ограми и демонами, телепортированными Гекубой. Для начала обходим все магазины города и скупаем арморы с резистансом к огню — поможет против демонов. Если не хотите тратиться, то ходите под спеллом Resist from Fire. Первый этаж населен простыми ограми и сюрикенометами. Наверное, здесь тоже имело смысл набрать команду, как в прошлой главе, но дисциплину местным магам мне привить не удалось, поэтому рядом тусовался, максимум, один из их племени. На втором этаже появляются огненные демоны, но тут поможет какой-то из магов, удачно спрятавшийся от вражеского огня в защитной сфере. На третьем этаже тоже есть один сознательный маг, вернее, их два, но один погиб после применения мной Toxic Cloud (спелл очень хорошо работает против демонов). Упппс. После вступления в телепортер на третьем этаже путь назад отрезается, и остается пробиваться с боями на пятый этаж. Horvath вступает в битву с Гекубой, но погибает. Под шумок забираем Heart of Nox, и очередной раунд за нами.

Едва я вошел в город, как какой-то безоружный придурок принялся разбивать кулаки о мой армор. Черт бы с ним, но терять по два хита за каждый удар — это многовато. Дал ему в глаз топором, но не убил (жаль), после чего был препровожден в тюрьму, не оказывая сопротивления надзирателю (а может, надо было?..). Сосед по камере посоветовал отодвинуть кровать и нырнуть в подземный ход. Ход вывел нас к одному мужику, который пообещал дать хороший щит в обмен на освобождение из тюрьмы нашего добродетеля. Возвращаемся в тюрьму (юго-восток города), забираем ключ из ящика рядом со столом надзирателя, освобождаем мужика, идем за ним и получаем награду. Теперь можно обежать все лавки и скупить побольше сюрикенов. Идем в Башню Иллюзий и обнаруживаем, что ее, в отличие от conjurer-варианта, никакие огры не атакуют. Наоборот, седые пни в визардовских мантиях решили тряхнуть стариной и накинулись на меня! Наилучшей оказалась следующая тактика: поставить алебарду первым оружием (все остальные виды оружия, а иногда и арморы вырываются вражескими спеллами), сюрикены — вторым. Сюрикены — это всегда хорошо, так как герой бросается ими со скоростью пулемета, и жертва отбрасывает коньки очень быстро. Алебардой хорошо бить из-за угла или встав напротив двери, либо гонять визардов по коридорам и тыкать им этой алебардой в место пониже спины.

Сержантские советы

- Кое-где имеются скрытые комнаты и пещеры. Визуально они выделены слабо, и, возможно, по этой причине за их обнаружение даются дополнительные очки опыта.
- Скроллы противников можно купить в магических лавках или найти. После прочтения такого скролла вы получите бонус к атаке этого вида противников. Последущие прочтения смысла не имеют.
- Изучайте прайсы в лавках. Они ОЧЕНЬ сильно разнятся.
- Неуправляемых попутчиков и контролируемых животных можно лечить подводя к валяющимся на земле продуктам питания или выкладывая еду из инвентаря им под ноги. Пищу принимают даже големы.
- Синее пламя, вырывающееся из земли, с большой скоростью истощает запасы маны Мага и Conjurer'a.
- Оружие и арморы быстро изнашиваются, но любой торговец их починит за НЕскромную плату.



Имя: Гекуба. Пол: когда-то был женский. Род занятий: некромансер. Возраст: говорить не принято. И вот эта мадам с боевой раскраской под «Киссов» будет строить нам гадости все 11 глав игры.

Некоторых можно загонять под лазер, жаль только, что он один на всю Башню. Если маги часто телепортируются через напольные (!) телепортеры, то можно заметить место, где они возникают (как правило, там пол слегка обуглен), и ловить их в момент появления. Шаг за шагом пробиваемся на пятый этаж, где принимаем бой с очень приличным магом. Heart of Nox наш. Некто предлагал оглушать магов воплем War Cry, затем с помощью Harpoon подтягивать одного из них к себе и рубить на куски чем бог послал. Работу с ability я освоил плохо, поэтому шансов оценить эту тактику не было.



Идем в Башню к Хорвату — его комната на первом этаже на юго-востоке — и прыгаем в телепортер. Забираем Heart of Nox, но при попытке шагнуть в телепортер возникает Гекуба — мочит старого мага и отправляет нас в Преисподнюю (то есть дальше все пойдет не как у Воина и Conjurer'a). Из противников тут в основном импы. Бить их алебардой не стоит, так как в момент смерти импы взрываются и могут нанести кое-какой ущерб. Прыгаем с одного островка посреди моря лавы на другой и поднимаемся вверх этажа на четыре. В итоге найдем полуразрушенный дом или комплекс зданий. На севере от него есть телепортер, который перемещает нас в гости к большому красному демону Kylerean'у и толпе мелких, но гадких импов. Кристаллов здесь пруд пруди, поэтому можно юзать даже такую экзотику, как Wall. Missiles of Arrows убивают импов, алебарда — большого демона (огненные спеллы его не берут). Правда, демон частенько кастует Slow, но вы можете либо диспеллить, либо







К концу наш герой возмужал, окреп, а видели бы его в начале — дохлый тощий паренек из американской глубинки.



кастовать Haste. Прыгаем в телепортер в центре локации.

Chapter 8

Перед штурмом Temple of Ix капитан выдает спелл Summon Creature. Идем в деревню, посещаем магазины и, главное, магическую лавку. В ней надо скупить все скроллы, которых у вас нет, и особенно Bear Grizzly. После этого штурм замка превращается в относительно легкую прогулку, так как вы либо чармите встречающихся медведей гризли, либо суммоните через Summon Creature. Пара таких мишек станет очень хорошей охраной. Когда вы преодолеваете участки, через которые звери перебраться не смогут (там, где дыры в полу), то вы старых медведей испаряете, а на ровном месте суммоните новых. В конце уровня найдете требуемую зверюгу и протянете ей алебарду. В ящике рядом с ее бассейном не забудьте взять скролл Stone Golem. Капитан будет ждать вас там же, покинув в начале главы.

Конфигурация уровня та же, что при прохождении conjurer'ом, изменения лишь в тактике. Бихолдеры убиваются очередями из 5–7 сюрикенов, два каменных голема в конце ликвидированы беготней вокруг них, сопровождавшейся потоками все тех же сюрикенов. Насколько реально справиться с теми и другими с помощью только ручного оружия, мне неизвестно — все мои попытки провалились.

Закупаем товары, бежим на северо-восток к Aldwyn'у (дом за рекой), чтобы взять ключи от замка Ix. Бихолдеры очень легко укладываются фаерболами, остальным хватает Missiles of Magic. Будьте осторожны, используя Missiles of Magic в лесу, где растут круглые растения,— стрелки носятся, как безумные, и могут продырявить шары, а лишний раз травиться ни к чему. Мимики доставляют самые большие проблемы и умирают только от нескольких фаерболов, вот почему при встрече с ними желательно иметь полную ману. Разборка големов в конце удалась на славу: либо на левом, либо на правом краю возводился Wall, а с боков велся обстрел каменных чудовищ фаерболами и Missiles of Magic.

Chapter 9

Нам предстоит пройти через болота, населенные андедами, растениями-хищниками, растениями-вонючками и электрическими молниями. Контингент противников однозначно определяет союзника — голема. Он может быть только один, но его полная (!) нечувствительность к яду и электричеству сыграет огромную роль. Правда, голем часто проваливался под землю, но к моменту моего спуска туда там были одни трупы. В одном месте две девушки с крыльями решили организовать засаду, перекрыв дорогу тремя мгновенно респавнящимися хищными растениями с одной стороны и напав с другой. Голем тут же погиб на растениях, а я, случайно обнаружив, как ускорить перезарядку арбалета (два раза кликнуть на кнопку смены оружия — это займет гораздо меньше времени, чем простая перезарядка), успешно всех перестрелял. Где-то посередине был обнаружен домик Мордвина — брата визарда Элдвина. Добрый человек запросто так передал нам новый хороший арбалет и намекнул на полезность выноса огрской погранзаставы, расположенной где-то на севере. По дороге к ней обнаруживаем лавку Byzanti и освобождаем одного мужика из плена огров (этот лагерь к юго-востоку от лавки, но, чтобы попасть туда, надо немного вернуться назад). Проход к северному посту огров, куда надо отвести бывшего узника, находится слева от вывески лавки Byzanti. В одном из домов поста есть элеватор вниз. На этажах с мимиками (черные пауки с глазом на ножке и тремя сотнями хитов) вперед лучше посылать голема, а самому палить из арбалета. Когда-нибудь вы доберетесь до уровня, где по кругу расположены шесть клеток (две со скорпионами, четыре с мимиками). Расстреливаем их жильцов так, чтобы не встать на пластины в полу, иначе клетки откроются. Поднимаемся наверх, НЕ открываем сундуки — там мимики, разыскиваем лавку торговца, невесть что забывшего в этой дыре, и выходим на улицу. Спасаем Каина от волков, поделившись с ним поушном. Три некромансера при поддержке зомби попытались устроить ловушку, но они еще не закончили мерзко хихикать, когда сверху по ним ударил Fist of Vengeance. Мелкие стычки с волками и скелетами случались постоянно. В лавке торговца я прикупил скролл черных волков и кое-что из арморов, а к северу от этого места лежал заветный вход в Землю Мертвых.

Ну вот мы и в... болоте по самые уши. Готовьте огненный меч, тут много зомбей. Что и где здесь находится, описано у conjurer'а. Электрические шарики Will o Wisp оказались безвредными, они позволяли прогуливаться рядом и на случайные попадания по ним не обижались. Продвинутые зомби все время пытались чем-то отравить, поэтому пришлось воспользоваться приемом «ударил — шаг назад». Дамы с крылышками и хищные растения безжалостно расстреливались сюрикенами, все остальные (кроме зомбей), как мухи, помирали от алебарды. Особенно радовала скорость умерщвления мимиков и некромансеров, изредка встречавшихся в заснеженной долине.

В болоте надо разыскать дом Мордвина и заставу огров (застава — место, где пленник сидит

Сержантские советы

- Разбивайте все простые деревянные бочки и ящики, открывайте сундуки и мешки — в них часто прячутся продукты питания и поушены.
- Яблоки, мясо и сидр укрепляют здоровье.
- Бочки с крестами взрываются, поэтому руками их бить не стоит.
- Брать предметы можно не только из-под ног, но и с некоторого расстояния (например, через окно, решетку или бойницу).
- Зомбей (простых и продвинутых) требуется сжигать, иначе они отлежатся и снова рванут в атаку. Воин может делать это оружием с огненной примочкой, Conjurer и Маг — спеллами.
- Делайте специализированные наборы спеллов, благо переключаться между наборами очень легко и быстро.
- Держите карту включенной, на ней иногда отражается то, что не сразу заметишь на местности.
- Часто встречаются ловушки в виде кольев, лавы, огня, стрел и т. д., поэтому смотрите под ноги и не пренебрегайте возможностью прыгать.

в загоне), потом оттащить пленника на север — он сам знает, когда надо отцепиться. Поскольку андедов тут много, то стоит купить у торговца Byzanti спелл Dispell Undead. Девушки с крыльями, массовые скопления зомбей, растения-хищники и прочая живность истреблялись фаерболами красиво и надежно. Кроме того, у меня был трехствольный фаерболный посох с самовосстанавливающимся боекомплектом, что делало жизнь врагов невыносимой. Прыгаем в люк на заставе огров и топаем к заснеженной равнине, как написано у Conjurer'а. От встречных мимиков удобно отгораживаться Wall'ом, потом снимать его, стрелять фаерболами и снова возводить. Потери хитов нулевые, особенно это актуально для комнаты с 5–6 поочередно поднимающимися секторами с кольями (сразу после спуска на элеваторе на очередной этаж) и в том месте, где весь пол покрыт трещинами и герой проваливается экрана на 3–4. Равнинные андеды и некромансеры выносятся фаерболами.

Chapter 10

Куда подевался наш попутчик Каин, мы не узнаем, и придется идти в одиночестве, если не считать суммонимых зверюшек. Через какое-то время придете на Т-образный перекресток с очень длинными боковыми коридорами (вы подойдете снизу). Слева будет дверь, требующая рубиновый ключ, справа — золотой. Золотой ключ добывается в комнатах с телепортерами (в конце левого коридора), рубиновый ключ — в конце правого коридора и вниз. Однако рубиновый ключ охраняет очень крутой вражеский ворриор с топором, удар которого сносит больше сотни хитов. Если маны нет и он гонится за вами, то побегайте вокруг гробницы, понемногу подзаряжаясь от кристаллов, а потом вызовите голема или мимика. Последний сумеет отравить врага, хотя если учесть число его хитов и вампирический меч, то эффект от яда будет нулевым. Пока враг разбирает на части вашу зверюшку, отбегите в дальний конец комнаты и можете оттуда относительно спокойно посылать суммонимых тварей одну за другой. Но так может продолжаться долго, поэтому после того, как враг прикончит ваше очередное творение и встанет, не видя вас, вы медленно идете по направлению к нему и, как только он покажется на экране, засаживаете Fist of Vengeance или стреляете из арбалета (это хуже). Он снова начинает бегать за вами, но как от него оторваться, вы уже знаете. После применения обоих ключей на бывшем Т-перекрестке откроется проход наверх. Как минимум, трижды на этом уровне через бойницы в недоступных комнатах вы увидите красные кнопки — они прекрасно нажимаются метательным оружием. Впереди будут еще два крутых воина (в комнате с десятками гробниц и в комнате с четырьмя плитами-кнопками на полу) и несколько механических воинов (встречаются големом, добиваются Fist'ом). В зале с черными свечками есть два лазера: двойной (перед ним еще две ямки в полу) и одинарный. Одинарный выключается на юге, плюс там же берется синий идол. Идем туда, где погас одинарный лазер, и добываем красного идола (в зале с вращающимся лазером просто пробегите по часовой стрелке — все враги погонятся за вами и попадут под луч). Инсталлируем обоих идолов в предназначенные для них ямки (не перепутайте цвета), и двойной лазер гаснет. Интересное начинается в том зале, где одновременно работают четыре двухсторонних лазерных установки. Учтите, что они вращаются с разными скоростями. Выключаем лазеры, высвобождаем пару роботов и несколько более мелких противников и сжигаем их всех на лазерах. Сохранитесь перед проходом на северо-восток и сделайте голема.



За ним вы найдете светящуюся фигню и соберете Staff of Oblivion — посох с автоматической подачей патронов. Вас встретит Гекуба и бросит в атаку огромное войско андедов, роботов и летающей мелочи. Можно собрать вокруг себя побольше врагов и сжечь их посохом, можно постоянно суммонить големов, израсходовать боезапас посоха Staff of Nature, расстреливать все движущееся из арбалета. Попытка прорыва бегом обречена на провал, так как враг использует Stun.

Уровень такой же, проблемы другие. Подберите себе парутройку мечей с импактом и огнем, так как, во-первых, для воина заготовлено побольше зомбей, и, во-вторых, меч с импактом идеален в бою против крутых воинов в Fire-доспехах — они просто не успеют ни разу ударить по вам. Роботы успешно подавляются сюрикенами или алебардой в ближнем бою. По сравнению с conjurer'ом добавлен один робот (в комнату с красным идолом) и один крутой ворриор (в зал с черными свечами перед двойным лазером). Комбат после сборки Staff of Oblivion становится проще, чем у conjurer'а. Первая волна наступающих гасится посохом, мечами с импактом и огнем. Сюрикены стоит беречь для вражеских визардов в красных рубахах — использование ручного оружия против них хронически плохо сказывалось на моем здоровье. Прыжок в ворота привел вовсе не к перемещению в деревню огров, как это случилось с conjurer'ом, а к следующей главе. Перед этим советую напялить на себя все огнеупорные доспехи и взять в руки двуручник.

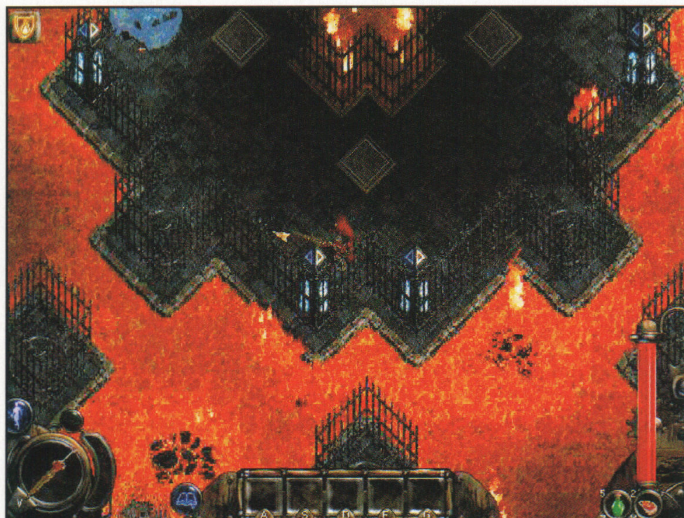
Все то же самое, как у Conjurer'а, отличия — в применяемом оружии. Горгулий бьем из-













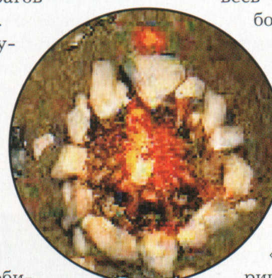


дали стрелками или Fireball'ом, чтобы накрыть сразу несколько целей. Первый серьезный бой обещал состояться с мужиком в Fire-доспехах, охранявшим рубиновый ключ. Один удар его молота гарантированно убивал героя, но спасло то, что молот — медленное оружие, и на моем герое были валенки с хейстом. Fireball'ом удалось попасть только раз, когда гробницу открывал, потом я бегал строго по периметру комнаты, хватая по чуть-чуть маны у кристаллов и отстреливаясь Missiles of Magic. Долго, но надежно. При встрече с роботом обнаружилось, что ему безразличны Fireball'ы, и пришлось долбить его Missiles of Magic, бегая по кругу. Второй крутой воин в зале с гробницами может быть вообще проигнорирован, однако я все же поперся туда, очистил посохом место для боя (разбил часть саркофагов), поставил посередине Wall, чтобы враг бегал по-честному и не срезал углы. Некоторое время воин бегал за мной, я отстреливался стрелками, а потом он провалился в одну из ям в полу, и больше я его не видел. В зале с черными свечками и ямками для идолов появляется третий воин в Fire-доспехах, но его забить до смешного просто: бегайте по краю коридора с ловушками туда-сюда, и противник скоро умрет от стрел. Кстати, те три недостижимые кнопки, которые два других персонажа нажимают сюрикенами и стрелами, Маг нажимает Fireball'ом. Во время похода за синим идолом вы обязательно пройдете через небольшой зал с четырьмя синими плитами на полу (именно из этого зала вы телепортируетесь к идолу), выпускающими двух красных андедов, некромансера и четвертого крутого воина. Можно забить изначально тусовавшегося в этом зале красного андеда и шагать в телепортер, так как битва с остальными отнимет много сил и маны. Синий идол охраняется роботом, тактику борьбы смотрите выше. В зале с четырьмя вращающимися лазерами Маг очень ловко может использовать Wall: и себя сбережет, и всех врагов без проблем спалит. Первую волну наступающий Маг однозначно кладет новым посохом, роботов — бегом вокруг бассейна со стрельбой Missiles of Magic, а когда безопасно, то и из молниевых посохов. Всех оставшихся добивают фаерболами. Главное, не вызывать на себя слишком много противников за раз.

Chapter 11 (разный для всех)

Conjurer оказывается в вонючей огровой деревне, где Гекуба бросает в бой все местное население. Их всего штук десять, и гибнут они очень быстро, особенно если вы не стоите на месте. Телепортируйтесь в логово главного врага. С помощью спелла Blink вы, как минимум, дважды могли найти его на последних метрах дистанции — проникайте через решетку. Некоторое время стоит поотправлять вперед големов-камикадзе, чтобы они перебили тусующихся там огров и сократили поголовье демонов до минимума. Дальнейшая тактика: 1) блинкнули; 2) если увидели Гекубу, то выстрелили из арбалета, долбанули Fist'ом или вашим любимым спеллом; 3) см. пункт 1. Не забывайте суммонить голема, хотя с определенного момента ему мало что будет угрожать. В какой-то момент тетенька расслабилась, а я этим беззастенчиво воспользовался — три стрелы, два Fist'а. Happy End: показ последних взаимных киданий главного героя и Гекубы, после чего американский парнишка в футболке и старый капитан в треуголке садятся смотреть телевизор на палубе дирижабля.

Прыгаем в телепорт, чтобы убраться с острова. Отбегаем в тихий угол (таких на местности четыре штуки), подстерегаем большого красного демона Kylerean'а и рубим на куски. Далее надо как-то изловить мадам. Бегать за ней по внешнему периметру дело бесполезное, я предпочел переправиться на центральный остров и ловить там. Из-за ограниченности пространства последний бой по времени занял гораздо меньше, чем conjurer'ский финал. Убивал я Гекубу безымпактным (!) двуручником. Победившего мировое Зло героя всосало в дыру между мирами и в слегка подпорченном виде доставило на диван в его трейлер. Картина: лежит пипл, весь черный, волосы дыбом, глаза вылезли из орбит, футболка такая, как будто на ежа надевали, в руке — то ли чей-то позвоночник, то ли та зверюга из посоха, и женский голос за кадром спрашивает: «Дорогой, ты куришь?». Дэбилз.



Мага переносит в хорошее место, где водятся спеллы телепортирующего характера. Из первой клетки выбираемся через Teleport, но не прыгаем сразу в напольный телепортер, а обчищаем потайную комнату за ним. Забираем спелл из второй комнаты и бросаемся в бой. Нам противостоят Гекуба и шесть гнусных красных андедов. Бегаем по кругу, отстреливаясь Fireball'ами и сейвясь после каждого удачного попадания. Когда число подручных сократится до 1–2, Гекуба удерет через телепортер, но мы можем спокойно добить оставшихся защитников. Прыгаем в телепортер и переносимся ко входу в Land of Dead (конец 9-й главы), где Гекуба произносит спич: «Все сакс, одна я рулез». В знак согласия отправляем ей в лоб несколько Fireball'ов и выливаем остаток патронов из Staff of Oblivion. Смотри мультик о бейсболе, магии и белой пушистой девушке, которой на самом деле была Гекуба. Такие дела. Game Over. MG





МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

СТРАТЕГИИ

Army Men 2

Войдите в режим набора сообщений, нажав /, после чего наберите следующую фразу: «**!when all else fails...**», чтобы включить возможность введения читов. После чего просто наберите один из нижеследующих кодов:

!patton's speach — вы воодушевляете ваши войска.
!i give up — начать уровень сначала.
!veni vidi vinci — пропустить уровень и начать следующий.
!night of the walking dead — все враги превращаются в зомби.
!god of gamblers — получаете случайный item.
!fourth of july — M80.
!aluminum foil — бронежилет.
!smorfs — голубая униформа.
!metal sheeting — серая униформа.
!shrink wrap — коричневая униформа.
!pooper scooper — сапер.
!gnomish inventions — взрывчатка.
!no rocket launcher — неограниченная ракетница.
!village people — то же для огнемета.
!i have a rock — то же для ручных гранат.
!phoenix! — огненный человек.
!surprise party — со всех сторон появляется огромное количество врагов.
!armageddon — армагеддон, естественно.
!doctor doctor — восстановление всего здоровья.
!spidey senses tingling — вы видите всех врагов на текущей карте.
!santini — невидимость.



Submarine Titans (Demo)



Демка достаточно старая, но в большинстве случаев коды из демо-версии работают и в игре, которая должна появиться в ближайшем будущем.

fow — увидеть все.
technologi — все технологии.
metal — 1000 металла.
gold — 1000 золота.
corium — 5000 Corium.
air — восстановление запасов воздуха.
exiton — 5000 золота, 5000, Corium и 10000 металла.

C&C: Tiberian Sun

Бесконечная огненная стена (**Firestorm Wall**).
Если у вас есть полностью заряженная **Firestorm Wall**, вы можете сделать так, что она будет работать вечно без необходимости выключать ее для подзарядки. Для этого сначала полностью зарядите ее и включите. Перед тем, как она выключится или у нее кончится зарядка, продайте все электростанции, либо просто приостановите их работу. На иконке Firestorm Wall появятся слова «**On Hold**», а ваша стена будет работать вечно, пока вы снова не построите или включите электростанции.



ACTION

Requiem: Avenging Angel



Нажмите **Enter**, чтобы появилось окно консоли, куда, собственно, и вводите следующие коды:

csmilton — код разрешает использование читов.
csstigmata — пропуск в Medlab.
csitems — то же самое.
csshroud — восстанавливает все вооружение и здоровье.
cshealth — восстанавливает только здоровье.
csrosary — Item'ы.
csammo — аммуниция.
csguns — у вас есть все виды оружия.
csyhwh — режим бога.

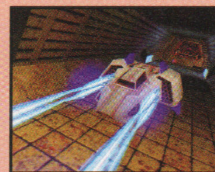
Blood 2: The Chosen



Во время игры нажмите **t** и наберите одно из нижеследующего:

MPGOD — режим бога.
MPKFA — все виды оружия.
MPAMMO — полный запас патронов.
MPCLIP — прохождение сквозь стены.
MPHEALTHY — восстанавливает все здоровье.
MPWHEREAMI — отображение ваших координат.
MPHIDEME — ваши координаты скрыты.
MPBEEFCAKE — увеличивается энергия.
MPKILLEMALL — все монстры на уровне умирают.
MPSPEEDUP — увеличивается ваша скорость (1..5).
MPSTRONGER — возрастает сила (1..5).
MPCALEB — ваш персонаж заменяется на Caleb.
MPOPHELIA — ваш персонаж заменяется на Ophelia.
MPISHMAEL — ваш персонаж заменяется на Ishmael.
MPGABBY — ваш персонаж заменяется на Gabriella.
MPBERETTA — оружие Beretta, наберите дважды для двух Beretta.
MPSUBMACHINEGUN — Submachinegun.
MPFLAREGUN — Flaregun.
MPSHOTGUN — Sawed-off Shotgun.
MPSNIPERRIFLE — Sniper Rifle.
MPHOWITZER — Howitzer.
MPNAPALMCANNON — Napalm Cannon.
MPSINGULARITY — Singularity Generator.
MPASSAULTRIFLE — Assault Rifle.
MPBUGBUSTER — Bug buster.
MPMINIGUN — Minigun.
MPLASERRIFLE — Cobalco Laser Rifle.
MPTESLACANNON — Tesla Cannon.
MPVOODOO — Voodoo Doll.
MPTHEORB — The Orb.
MPLIFELEECH — Life Leech.
MPGOBLE — появляется надпись: «Brian L. Goble is a programming god!».
MPGOSHOPPING — вы получаете все item'ы.
MPNICENURSE — здоровье возрастает на 25 единиц.
MPREALLYNICENURSE — здоровье возрастает на 300 единиц.
MPTAKEOFFSHOES — делает вас невидимым.

Descent 3



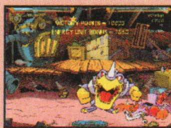
IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня.
BurgerGod — режим бога.
TreeSquid — открывается вся карта.
MoreClang — переход на следующий уровень.
DeadOfNight — уничтожение всех ботов.
FrameLength — отображение FPS.
ByeByeMonkey — вид Chase.
Shananigans — странные текстуры.
TubeRacer — повреждения равняются 210.
Teletubbies — изменяется солнце.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Battle Beast



Чтобы воспользоваться читами, вы должны притвориться, что хотите купить игру и войти в order form. Наберите слово **YOYOYO**, после чего должно появиться меню **Cheater**. Здесь набирайте коды и кликайте мышкой на кнопке **Cheat** для активизации.

AOFREOIO — получаете доступ ко всем bonus-дверям.
EATEE — Beast исчезает.
EHRTRR — в бонус-комнатах можно включить/отключить.
ERHNE — вы уничтожаете всех оппонентов.
ERHYHRLY — Toadman становится совсем слабым.
OFOVH — удвоение времени в бонус-комнате.
OIVNNFOF — активизация атаки tadpole в лаборатории.
ORUFO — режим бога в бонус-комнатах.

Redline



Во время игры удерживайте клавиши **G**, **O** и **D** одновременно, пока не появится командная строка, где и набирайте следующие коды:

IMMORTAL — God mode включен.
MORTAL — God mode соответственно выключен.
RETICLE — включение умного прицела. Он становится красным при наведении на цель.
CAMERA — вид от третьего лица. Работает, когда вы не в машине.
ALLAMMO — все наземные виды оружия получают максимальное количество боеприпасов.
TARGETS — наведение на цель наземных видов оружия.
DMDAMAGE — двойное повреждение, когда вы на ногах.
RADAR — радар.
CW — доступны все виды оружия для автомобилей.
CA — боеприпасы для машинок.
STONEAGE — перемещение человека к его машине.
CAROFF — отключение геометрии машины.

Turok 2: Seeds of Evil



Коды. Просто коды.
TROMPEM — большие руки и ноги.
BIGBADNOODLE — большая голова.
HELLOSTICKY — режим Stick.
LILLIPUTIAN — режим Tiny.
PICASSO — режим Pen and Ink.
HENRYSBILERP — режим Gouraud.
YOQUIEROJUAN — Ouans чит.
LEGOMANIAC — Zach attack чит.
INEEDAUPS — режим Blackout.
OBLIVIONISOUTTHERE — Big чит.
JANESSPECIALWORLD — Janes чит.

RPG

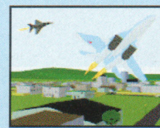
Clans

Во время игры нажмите '**t**', чтобы вывести окошко чата. Туда введите следующие коды:
/godmode — режим бога.
/nextlevel — перейти на следующий уровень.
/room # — телепортация в комнату номер #.
/spawn # — объект номер #.
/moregold — 100 золота.
/tinymonsters — крошечные монстры.
/tinyplayers — крошечные игроки.
/insanity — монстры атакуют друг друга.
/repeat — повторение последнего введенного чита.
/trig — эффект неизвестен — попробуйте сами.



СИМУЛЯТОРЫ

A-10 Cuba



Активируйте функцию **Invisible Aircraft** в меню **control**, после чего нажимайте кнопочки для активации читов.

[Ctrl]+[Tab] — высота полета увеличивается на 500 футов.
[Ctrl]+[Tab]+S — замедленные движения.
[Ctrl]+[Tab]+X — включить джойстик.

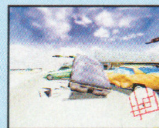
TrickStyle

В опциях выберите **cheats** и наберите:



INFLATEDEGO — большие головы.
CITYBEACONS — всегда побеждать.
TRAVOLTA — более мощное оружие.
IWISH — неограниченное время.
TEAROUND — всегда одерживать победу.

Driver



Не можете пройти тренировочную миссию, а вам хочется увидеть настоящую игру? Это очень просто. Сначала создайте резервную копию файла **DRIVER\DATA\MLADDER.DML**, затем отредактируйте этот файл в любом текстовом редакторе (например, в Notepad) следующим образом — удалите две строки:
INTERVIEW
QUITONFAIL
После этого сохраните получившийся файл и запускайте игру. Она начнется сразу с миссий.

Madden NFL 2000

ITSINTHEGAME — стадион EA Sports.
WILDWEST — стадион Dodge City.
COWBOYS — команда Marshalls fantasy.
MOJO — сборная команда 60-х годов.
SIDEBURNS — сборная команда 70-х годов.
PAINFUL — больше травм.
QBINTHECLUB — идеальные пасы.
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа».
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.



СТРАТЕГИИ

Pharaoh

Нажмите **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C**, после чего набирать следующие строчки:

Pharaohs Tomb — автоматически выигрываете миссию и переходите на следующую.
Fury of Seth — некий **Seth** очень нервничает и уничтожает все военные корабли.
Treasure Chest — городская казна увеличивается на 1000.
mockattack1 — враг нападает на вас с суши.
mockattack2 — враг атакует вас с моря.
Pharaohs Glory — объем товаров, которые город может экспортировать, будет с каждым годом возрастать на 50%.
Bird of Prey — торговые партнеры города в течение года сокращают объем поставок.
Supreme Craftsman — **Storage Yard** может быть заполнен объемом, превышающим его вместимость.
Typhonian Relief — защита солдат, ведущих боевые действия на отдаленных территориях.
Seth Strikes — уничтожение городского форта.
Kitty Litter — город поражает чума.



Барсуков Николай ака BARSIK

УБИЙСТВО ДЛЯ ДУШИ

Mortal Kombat'ы



Трилогия МК венчала собой целую ЭПОХУ. Никем не меряна огромная куча всевозможных игр и игрушечек, которые можно объединить под общим названием «2D-файтинги», правда, тогда они назывались просто файтинги, шагнуть в третье измерение им еще только предстояло. Они выходили на всех платформах, начиная с самых древних, и это продолжалось десятилетиями. Сотни и сотни игр на компьютерах, приставках и бог весть на чем еще демонстрировали различные способы превращения здорового человека в калеку, а то и труп.

Однажды появилась игра, которая была чем-то большим, чем просто МОЧИЛОВО. Этой игрой, как вы, конечно, догадались, была знаменитая «Смертельная Битва». Венец эволюции двухмерных симуляторов мордобоя. До нее ни одна игра не выходила на такой уровень реализации всех деталей. Внимание и забота о геймере сквозила в каждом ее пикселе, но не только графикой и красотой движений покорила она наши сердца. Было и еще кое-что помимо этого. Она имела проработанный сюжет, такой, которым не могла похвастаться ни одна тогдашняя игра. Все действующие персонажи состояли в сложных взаимоотношениях друг с другом, были хорошие, были плохие, не определившиеся в своих убеждениях составляли значительную часть от общей массы. Создатели этого шедевра уже тогда знали секрет культовой игры.

Именно поэтому стало возможным снять полноценный ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФИЛЬМ по сюжету компьютерной игры. Другие попытки в этой области, насколько мне известно, не увенчались успехом. Пускай трудно обвинить сценариста МК в гениальности: определение судьбы Земли в поединке — какая уж тут гениальность, но тем не менее сделано было многое. Более двух десятков героев, и каждый со своей индивидуальной судьбой, со своей историей, приведшей его на ринг с изображением дракона. И все эти истории были очень тесно переплетены друг с другом. Персонажи воспринимались чуть ли не как настоящие друзья. Еще бы, ты в курсе всех их проблем, ты знаешь, откуда они пришли и чего хотят, их враги — твои враги и т. д. Да, это был культ, массовая истерия, которая охватывала все больше и больше людей. Одним из них стал и ваш покорный слуга.



Труднее всего говорить об играх, которые лучше всего знаешь. Кажется, что можно говорить о них часами, а попробуешь, так ничего, кроме невнятного «э-э-э брат, это ж о-го-го какая игра!», не выходит. Трудно начать, а надо, потому что такая игра, как «Мортал Комбат», заслуживает отдельного разговора. Мы не будем трогать четвертую часть игры. Почему? Каждый, кто когда-либо считал себя фанатом серии МК, сразу меня поймет. Она не имеет ничего общего с великой трилогией, да и к тому же вышла не так давно, и в рамки статьи, рассчитанной на ностальгирование по поводу великих игр, не вписывается.

Наверное, это можно назвать безумием, специалист сказал бы — индуцированный бред, но время, которое я и многие из моих друзей потратили на МК, вряд ли когда-нибудь полностью сотрется из памяти. Золотое детство — вот как я бы это назвал. Даже шесть месяцев, проведенных за Elite, не так врезались в душу, как часы, проведенные за этой туповатой, в общем-то, игрушкой о том, как один дядька бьет другого.

У нас была небольшая компания, состояла она поначалу всего из четырех человек. СЕГУ мы брали у моего соседа. Картридж был только один, второго джойстика поначалу тоже не было, приходилось играть тем, что есть. Единственным доступным нам картриджем был МК2, позже мы скинулись и купили второй джойстик. Спустя какое-то время пришел черед МК1, ну и, естественно, МК3. Бойцов становилось все больше, они сами становились все красивее. История их жизни развивалась от одной части игры к другой. Вместе с этой историей росли и мы. Трудно переоценить тот интерес, который мы питали к МК. Играли ночи напролет, забывая обо всем —



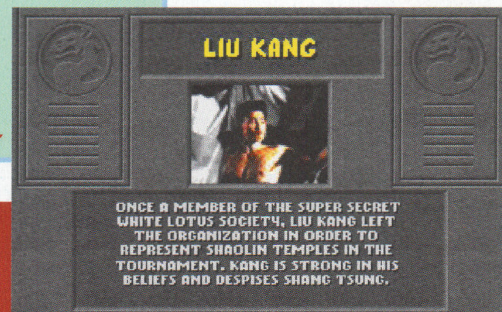
Этот парень — Горо. Результат совместной жизни человека и дракона. Наверное, его в школе сильно дразнили, потому он и дерганый такой.

о том, что завтра в школу, о родителях, которые никак не дождутся возвращения своих чад. У каждого из нас имелся свой персонаж, играть чужим считалось дурным тоном. Попробовать силы персонажа, принадлежащего другому, — преступление: вполне реально было серьезно разругаться с обладателем обесчещенного бойца. Конечно, некоторые приятели играли кем попало, но они не заслуживали уважения и уж тем более не были людьми нашего круга. Днями, неделями, месяцами оттачивалось мастерство. Играть с кем-то из непосвященных было просто не интересно, любого ты уже рвал за считанные секунды. Интерес представляли только свои — те, с которыми ты начинал. Моим персонажем стал Кабал. Не знаю, чем именно он меня тогда привлек, возможно, своей нелегкой судьбой. Еще бы, ведь он страшно пострадал во время первой атаки сил Зла на Землю и жил только за счет системы жизнеобеспечения, с которой не расставался ни на секунду. Из-за маски, скрывавшей его лицо, получил от одного из моих друзей обидное прозвище Поросенок (иногда Кабан).

Когда я купил себе компьютер, первой инсталлированной на нем игрой стал Ultimate MK3. Он включал в себя персонажей из всех трех частей игры и несколько новых. Это было круто. Это было настолько круто, что еще несколько знакомых присоединились к нашему кругу. Мы играли сутками напролет, не ведая усталости. Мы кричали от радости, когда побеждали, и ломали клавиатуру, когда проигрывали. Количество людей, принимавших участие в наших оргиях, со временем стало так велико, что некоторым игрокам, имевшим по два основных персонажа, пришлось поделиться своими питомцами. Надо было видеть моральные угрызения этих людей, когда они делали выбор, отрывая от сердца половину своего счастья. Один из нас ушел в армию в разгар этого безумия, и за все время его там пребывания никто не осмелился застолбить за собой его любимого Кунг-Лао. Развилась целая система этикета, который, надо сказать, соблюдался неукоснительно.



Графика для столь пожилой игры была прекрасна. Просто хорошие задники дополнялись совершенно великолепными видеоперсонажами. Движения плавны и естественны, вся акробатика очень гладкая. Трудно вспомнить еще какого-нибудь представителя эры двухмерных файтингов, который так радовал бы глаз. Каждый персонаж обладал абсолютно индивидуальной грацией. Я не говорю об оригинальных движениях, даже те прыжки и повороты, которые были одинаковы для всех, они выполняли по-разному. Разве можно сравнить прыжок вперед с ударом ногой в исполнении Джекса с таким же в исполнении кого-нибудь из грациозных роботов, например Сайракса или Смоука. Личный подход к разным персонажам в далеком 1993 году не может не вызывать уважения. На момент выхода игра имела твердую пятерку по графике и движку. Особенно удачные серии прыжков, приемов и ударов было даже не стыдно записать на видео. Потом можно было показать друзьям. Пусть умирают от зависти и продолжают тренироваться. Восторгаться по этому поводу можно бесконечно, но есть и другие стороны игры, которые нельзя не похвалить.



Уже в первом МК использовали Motion Capture.



Девушка сейчас получит плюху. Вернее, уже получила. Хоть Рэйден и добрый бог, такое хамство выведет из себя кого угодно.



Соня исторически не любит Кэно, поэтому ему от нее постоянно достается. В данном случае досталось розовым колечком.

Баланс абсолютен, других слов не подобрать. Некоторые считают, что против одних игроков хороши другие, соответствующие им по уровню мастерства. Бред это все, господа. Тренироваться надо было активней, при постоянном повышении уровня владения игрой таких вопросов просто не возникает. Каждый хорош против любого другого, включая самого себя. Кем бы вы ни играли, всегда можно подобрать к противнику ключик, который будет вскрывать даже самого энергичного. Одно время наш Сайракс повадился непрерывно бросать сеть. Ну, ловко у него получалось, и все тут! Как ни крутись, все равно попадешь, а уж попал, так он больше встать не даст. Бесило это всех страшно. Хотели даже запретить ему делать такую бяку. Но он отвечал, что мол, если это реально проводимый прием, то значит, все по правилам. Тренируйтесь! Мы потренировались, потренировались, да и придумали, как его на место поставить. Если вовремя прыгнуть, то и через сеть успеваешь перелететь, да еще и по тостеру, который у него вместо головы, заехать. Он еще при этом очень прикольно жужжал. С моим Кабалом тоже история была. Торнадо спин помните? Если его делать постоянно, то противник не успевает ответить. А ты его крутишь и отвешиваешь апперкоты. И опять спустя какое-то время придумали. Если вовремя уйти в блок, то этот Кабал сам на смачный апперкот попадает. Апперкот, вообще, великая фича была, почти двадцать процентов жизни сносила, как серпом. Про комбосы я просто молчу. Такая вещь! Помню, у Шивы наблюдалась серия на семь ударов. Одно время было модно поединок заканчивать таким комбо. Когда противник уже практически труп, стоит на ветру шатается, подойдешь к нему, да как съездишь от души, так, что его, болезного, чуть ли не за экран выбрасывает. Красота! Кроме всего этого, у каждого персонажа по три вида суперударов. Обычно один-два реально полезных, а третий так, для красоты. Как будто специально сделали, чтобы можно было поединки стильно заканчивать. Так у Сони, например, был такой Basical Kick. Неимоверной красоты чисто связка ударов ногами, проводимая вопреки всем законам гравитации. Очень красиво! Одна только беда — в бою провести практически невозможно, требует времени на подготовку не менее секунды. А в МК секунда — это целая жизнь. За нее можно столько всего успеть. Например, файербол бросить или, к примеру, веер какой-нибудь. Иногда такие вещи получались чисто случайно. Помните вулканы, которые Шан-цунг умел вызывать? Если грамотно понажимать кнопочки и еще удачи чуть-чуть, то можно было противника на всех трех вулканах прокатить, после чего он, обессиленный, прямо к вашим ногам падал. Короче, с головы до ног, то есть с графики до геймплея, игра была заслуженная по всем номинациям. Не зря ее практически на всех платформах издали. Она это честно заработала.

Ну, просто нельзя умолчать еще об одном аспекте МК. Концовки. Не знаю, кому там пришло в голову наделать разных концовок побольше, но голова у него варила!

Фаталити. Шан-цунг выпивает душу противника в момент смерти. Кабал снимает маску, и душа врага от страха расстается с телом. Сектор задействует систему самоуничтожения и взрывается вместе с противником. Сайракс забрасывает все кругом бомбами и взрывает Землю! На каждого персонажа приходилось по два фаталити. А были ведь еще фаталити, проводимые только на определенном уровне. Например, в метро можно было бросить противника на рельсы, где его красиво размазывало поездом. Сделать фаталити способен не каждый, комбинация клавиш была сложной, а время очень ограничено, тем более что некоторые казни выполнялись только на строго определенном расстоянии от противника. Даже у профи получалось далеко не всегда. Правда, когда вышел Ultimate MK, посмотреть все фаталити мог каждый чайник, достаточно было выиграть самый маленький чемпионат или просто победить противника — человека.

Бабалити. Несколько нажатых клавиш, и поверженный противник превращается в хныщущего младенца! Прекрасный прием для завершающего унижения проигравшего. Страшное оскорбление, но очень смешно. Причем все младенцы разные, сохраняющие после превращения все признаки своего происхождения. К примеру, Кабал даже в маленькой кислородной маске. Про роботов говорить бесполезно, это надо видеть. Представьте себе младенца — робота! Поверьте, это очень смешно. А у Джекса — ребенка, руки оставались железными, как будто он с ними и родился. Данный фокус обычно преподносится как дружеский прикол, и младенец после метаморфозы, естественно, не добивается. Потому что это не гуманно. И вообще, бить детей нехорошо.

Френдшип. Название говорит само за себя. Самый благородный из всех видов концовки поединка. Проводится в целях подтверждения лояльности к проигравшему. Кто-то лихо отплясывает. Кто-то начинает демонстративно жевать бубльгум. Короче, полная дружба народов. Кабал, например, надевал на один из своих грозных крючьев огромный кусок мяса и жарил его на костре. Несмотря на то, что победила вроде бы дружба, победа все равно засчитывалась тому, у кого осталось больше жизни, то есть фактическому победителю. Но все равно это скрашивало горесть поражения, так как свидетельствовало об уважении победителя к поверженному. Проводился френдшип аналогично фаталити и бабалити, путем нажатия комбинации клавиш в строго определенной последовательности.

Анималити. Высший пилотаж, самое сложное из всего вышеперечисленного. Сначала надо было выполнить Mercy. Трудно сказать, что это было такое, но после определенных манипуляций на экране появлялась соответствующая надпись, и можно было переходить к проведению анималити. Эта комбинация клавиш являлась самой сложной в игре и была доступна только настоящим мастерам. После проведения этих мероприятий ваш боец превращался в животное и делал из противника фарш. Животные у всех были разные, но отличались одинаковой агрессивностью. Интересный факт, я им одно время даже гордился: у всех бойцов животные были самые обыкновенные, волки или еще кто-нибудь, а у Кабала почему-то был скелет носорога. Несмотря на свой неживой вид, он тоже отличался завидной агрессивностью. Проведение анималити было признаком неопровержимого мастерства и служило для демонстрации своих возможностей. Еще бы, если уж я анималити делаю, значит, любые комбосы для меня вообще плевое дело. Берегись!



Птичка божия не знает ни заботы, ни труда, хлопотливо отрывает все, что попадется под ногу. В роли птички Лю Канг.



Известный гуманист в черных подштанниках Джонни Кейдж. Его фирменного удара боялись даже боги.

не так красива, как на экране монитора. Да, было и такое, поэтому наш договор являлся не просто плодом воспаленной фантазии заигравшихся детей.

Соня делала стенгазету, Джекс еженедельно распечатывал ее и вешал у кого-нибудь из нас дома. Там публиковались рейтинги, таблицы внутренних чемпионатов и т. д. Существовало несколько лиг, делившихся по степени мастерства игроков, входящих в них. Таблицы чемпионата Высшей лиги содержали даже информацию о том, сколько процентов жизни осталось у победителя после окончания каждой схватки. Особым шиком считалось, естественно, уработать оппонента всухую, но это происходило редко. Чемпионы менялись часто, и никто не обламывался подолгу, ну уж тот, кто был победителем, упивался своим превосходством молча, так как делать это демонстративно считалось неприличным.

Таким образом наша тусовка просуществовала около полугода. Наверное, все это могло продолжаться и дальше, однажды это кому-нибудь надоело бы, а за ним, как обычно, потянулись остальные, но случилось страшное. Один общий знакомый, далекий от наших увлечений, заметил как-то,



И в фильме и в игре все персонажи одинаково прекрасны. Знакомьтесь, дальний родственник Шанк Цунга (слева).

что знает еще несколько людей, таких же больных, как и мы. «Это какие-то лузеры», — решили мы тогда и не придали этому значения. Кто мог подумать, что у нас под боком процветает сильный вражеский клан. Однажды, страдая от скуки, я позвонил этому знакомцу и предложил привести кого-

Противники обязаны были в любых ситуациях сохранять взаимную корректность, эмоции допускались только на ринге, но уж там можно было все! В тот священный момент, когда люди жмут на кнопки, а их питомцы послушно наскакивают друг на друга, какие красоты русского языка можно было услышать по адресу конкурента! Но только до тех пор, пока не ударит финальный гонг и замогильный голос не объявит победителя. После этого топор войны немедленно закапывался, так как горький опыт научил нас, что в реальной жизни агрессия совсем





Вот такие развлечения практиковались при игре в МК. Была еще масса разных читов, но пользоваться ими было не интересно, так как они ничего принципиально не меняли. Единственное, в третьей части трилогии можно было вызвать скрытого игрока, Смоука, и поиграть за него. Можно было поиграть и за Мотаро (это один из боссов турнира), но он ужасно тупой. Несколько ударов да один фокус, вот и все. Правда, силищи он был неимоверной, с трех хороших ударов выносил любого бойца. Просто неинтересно за него играть, и все. Круче всех был, конечно, Шао-кан. Самый главный босс, но за него, к сожалению, сыграть нереально. Постоянно ходили какие-то слухи о том, что, мол, есть такой чит, чтобы за Шао-кана играть, но лично я его никогда не видел и здорово сомневаюсь в его существовании. Кстати, вы, наверное, видели, у старого Саб-зиро (когда он еще в маске был) есть такой комбо, в конце которого он топор откуда-то доставал. Ходят слухи, что у него есть суперудар с использованием этого самого топора. Люди, если вы знаете, как его выполнить, поведайте, а то я ночи не сплю, все думаю, есть у него такая фича, аль нет.





Героический товарищ Лю Канг начинает бить морду ураганному пацану Сабзиро. Победят хорошие, но дело не в этом: просто прикольно посмотреть, как герои игры выглядят на телеэкране.

нибудь из тех, о ком он говорил. На пробу так сказать. Спустя некоторое время ко мне зашел молодой человек и предложил сыграть несколько спаррингов. Я с удовольствием согласился, и мы приступили к делу.... Спустя пару часов, когда мы уже практически выбились из сил, оказалось, что разрыв в счете составляет одно-единственное очко, причем не в мою пользу. Шок был силен, но я взял себя в руки и отыгрался. Так выяснилось, что у нас появился достойнейший противник.

«Великая Война Племен», именно так это называла наша газета, была долгой и изнурительной. Враг был злобен и коварен до полной невозможности. У них не существовало ничего святого, не было никакого кодекса чести, каждый из них мог играть любым из персонажей с одинаковой легкостью. Они не знали историй своих питомцев, потому что поленились перевести их с английского языка. Это было немыслимо и чудовищно, но это было. Нам оставалось только защищать свои идеалы, что мы и делали с переменным успехом. Чемпионаты, товарищеские схватки, простое выяснение отношений и т. д. и т. п. Стенгазета превратилась в подобие фронтового листка, в ней печатались сведения о победах, расписание предстоящих сражений и очень много статистики. Количество параметров, по которым велся статистический учет, поразило бы, наверное, даже дядек из ЦентрИзбирКома. Противники смеялись над нашей педантичностью, брали джойстики и рвали нас на грелки. Мы бесились, выходили из себя, хватали клавиатуру и рвали на грелки их, не забывая при этом заносить результаты в сводную таблицу. Вы никогда не натирали джойстиком мозоли на руках? У меня они не проходили. С утра до вечера я участвовал в войне племен, а с вечера до утра я тренировался. Просто брал самую высокую турнирную пирамиду, ставил самый высокий уровень сложности и проходил ее раз за разом. После нескольких часов беспокойного сна все повторялось сначала. Тогда было лето, свободного времени оставалось достаточно, и мы просто не знали никакой меры. В конце концов, варвары были побеждены, томагавк войны зарыт, а трубка мира выкурена. Как-то незаметно бывшие противники ассимилировались в наше сообщество, и мы вернулись к прерванной практике



Создатели серии МК явно отличались добротой и человеколюбием. Взгляните на скриншот. Совершенно типичная картина: один труп, много костей, немного кишок и протухшие головы.



Ниндзи бывают разных цветов. Этот, черно-белый, устарел слегка. Сейчас в моде разноцветные.

товарищеского состязания. За вновь пришедшими сохранилось право играть любыми игроками, а старожилы настояли на том, чтобы они приняли наши этические нормы. Отныне мы стали непобедимы. На горизонте было безоблачно, никто не смел теперь покуситься на наш общий авторитет.

В конце концов, нас погубило то же, что в свое время погубило великую Римскую империю. Сытость. Попробовавшие настоящей борьбы воины заскучали без дела. Сразиться было не с кем. Некогда Горячая Смертельная Схватка превратилась в Теплую Дружескую Встречу. Постепенно все больше людей уходило в свои проблемы, появляясь все реже, пока не остались только те четверо, с которых все началось. С тех пор прошло почти пять лет, но до сих пор, когда у нас есть свободное время, мы собираемся, смахиваем пыль с кнопок и играем. Играем как тогда, в детстве, забыв обо всем. Вспоминаем великое прошлое великого племени, и, конечно, вспоминаем Большую Войну Племен. Правда, время берет свое, и иногда наши воспоминания не совпадают. Тогда за кружкой пива мы до глубокой ночи спорим о том, как же оно там было на самом деле. Потом расходимся, так как завтра с утра всем идти на работу или в институт. Так кончается детство и начинается взрослая жизнь. Все мы теперь играем в большие взрослые игры. Но до сих пор у меня в столе хранится тот самый выпуск стенгазеты, в котором сообщалось о начале регулярных военных действий против Племени Варваров.... MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Проблема 2000 года... Вроде она нас уже миновала — все, что смогло упасть и попадать, уже пофиксено или заменено на новое, ежели было совсем не Y2K ready. Тем не менее отдельные загадочные моменты случаются и сейчас. Например, наручные часы — обыкновенные часы такие, Casio, одни аналоговые часы, двое цифровых, календарь, будильник. Так вот, на 29 февраля календарю поплохело. Сначала-то он всего лишь решил, что 2000 год — не високосный, и сказал, что после 28-го февраля сразу идет 1 марта. Но вот на следующий день после 1 марта у часов случилось 1 апреля... Вспомнив, что самый простой способ настройки любой техники, содержащей в себе микропроцессоры, — reset, я поступил так же и с часами. Вроде бы помогло — пока не врут.
В этом месяце в Москве пройдет крупнейшая компьютерная выставка — Comtek. И хотя многие фирмы и говорят, что выставка становится все менее интересной и менее представительной, мы советуем вам сходить туда. Это хороший шанс сравнить свой компьютер с тем, что считается наиболее современным на сегодня, а следовательно, будет считаться стандартным к следующему Новому году.
К сожалению, у нас пока не проходят хорошие специализированные игровые выставки, где бы демонстрировались как свежие игрушки и демки, так и новейшие игровые компьютеры и железки. Так что, если вы хотите попасть на такую выставку, советуем вам съездить в конце весны на E3 в Штаты или в начале осени на ECTS в Лондон. Кучу впечатлений гарантируем.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТИРОВАНИЕ МЕСЯЦА

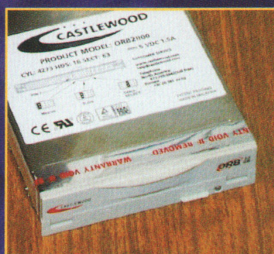
Removable drives



Для тех, кому надоело переносить данные в объеме больше чем несколько 1,44 Мбайт дискет винчестерами, да и не только для них...

FAQ

Сменные накопители



Поскольку многие современные устройства работают гораздо проще и стабильнее, то существенная часть этого FAQ пришлась на уже снятые с производства и не продающиеся сегодня, но вполне распространенные сменные накопители типа SyJet и им подобные.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

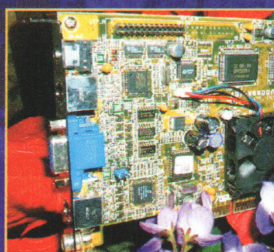
В ожидании CGDC



Этот выпуск новостей наглядно показывает, что передовые технологии не стоят на месте. Кроме того, в преддверии наиболее популярной конференции среди разработчиков игровых программ (CGDC) резко возросло число анонсов различных комплектующих, ориентированных на игры.

ВИДЕОКАРТЫ НА БАЗЕ GeFORCE 256

3D-ускорители с DDR-памятью



На самом передовом чипе уже выпущено достаточно много 3D-ускорителей. Самое время посравнивать, особенно учитывая то, что здесь нашла свое применение новая технология DDR-памяти.

Признаюсь как на духу — уже много лет я испытываю к дискетам глубокое и искреннее чувство, не слабеющее со временем и не поддающееся воздействию сиюминутных обстоятельств. Чувство безграничной ненависти. Впервые позывы флоппофобии я ощутил еще в далекие студенческие годы, когда знакомый аспирант достал мне по блату программу расчета по симплекс-методу, без которой моя курсовая горела синим пламенем. Мы бережно, прижимая к груди, отнесли этот коварный артефакт в институтский ВЦ, предвкушая скорую победу сил добра над силами разума... Увы, увы, увы. Дискета была популярного в те времена 9" формата, а шедевр инженерной мысли — дисковод размером с половину современного системного блока — отказывался принимать что-либо, кроме пятидюймовок, потому что он был страшно крут и иностранен. Курсовая погибла, а я понял, что дискетам верить нельзя. Ни за что и ни при каких условиях.



Дисковые накопители со съемными носителями

Сколько раз я убеждался в правильности своего прозрения! Сбойные блоки и фоновое излучение безжалостно убивали архивы игр и их сейвы, нетленные литературные опусы и загрузочные файлы... Разве я был одинок в своих мучениях? Дискеты не щадили никого.

Прошли годы. Я закончил институт и пошел работать, столкнувшись с парой ранее не известных мне проблем. Во-первых, в нашей организации не было локальной сети (что я впоследствии, разумеется, исправил), а напряженная коллективная работа требовала постоянного обмена больших объемов информации между пользователями. Что осуществлялось, как вы уже поняли, посредством тех самых ненавистных гибких монстров. Правда, к тому времени уже появились более-менее сносные 3'' дискеты (мы работали на легендарных PS/2); однако же многомегабайтные макеты, не говоря уже о еще более многомегабайтных архивах этих макетов, упорно не хотели умещаться на 80 Мбайт жестких дисков, и мои пользователи были вынуждены бегать между этажами с коробками дискет. Во-вторых, регулярное резервное копирование добавляло свою головную боль: как известно, самые нужные документы имеют самую стойкую тенденцию к гибели, а компьютер с большим (по тем меркам, конечно) винчестером и стримером стабильно ломался в несколько раз чаще прочей техники.

Первой ласточкой, обозначившей намечающуюся технологическую весну, стало появление съемных жестких дисков с технологией docking bay. Это было уже что-то: человек мог использовать один и тот же винчестер и дома, и на работе, а при необходимости съемными дисками обмениваться друг с другом. Но хрупкая механика не выдерживала постоянной тряски в метро, и рапортовать начальству о пополнении кондуита на списание было попросту страшно.

А потом пришло настоящее спасение. Как из рога изобилия, на нас посыпались всевозможные внешние устройства хранения данных, ставшие вдруг вполне доступными по цене. Магнитооптика,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Когда к моей системе подключен привод SyJet, компьютер подвисает при попытке обратиться к диску, а иногда и вообще при загрузке.

При всех своих неоспоримых достоинствах устройства SyQuest обладают неисчерпаемым потенциалом к разнообразным сбоям. Описанная вами проблема связана, скорее всего, с конфликтом с другими установленными у вас устройствами. Подобные случаи уже были зафиксированы на компьютерах, материнские платы которых укомплектованы микросхемами BIOS фирмы Phoenix, в первую очередь версии 4.0 релиза 6.0, а в SyJet установлен диск объемом 500 Мбайт (впрочем, последнее не обязательно).
Для начала определите, относится ли ваш чип BIOS к конфликтной серии. Это можно сделать, посмотрев информацию, выдаваемую BIOS'ом во время загрузки компьютера. Запишите ее и обратите внимание на последнюю серию цифр: если она начинается с цифры «98», то вы столкнулись как раз с описываемой ситуацией. Дальнейшие действия зависят от используемой операционной системы. Если на компьютере установлена Windows 98, вам предстоит отключить поддержку DMA для вашего устройства. Вручную это сделать не удастся, поэтому загляните на официальный сайт SyQuest и скачайте себе утилиту SyQuest DMA wizard. После этого перезагрузите свой компьютер и войдите в режим защиты от ошибок, чтобы не инициализировать конфликтное устройство. Следуя инструкциям программы, отключите поддержку DMA, после чего перезагрузите машину. Проблема должна исчезнуть. Если же вы используете Windows NT, вам придется не изменять содержимое реестра, как в предыдущем случае, а внести коррективы в настройки BIOS'a. Зайдите в его настройки и на главном экране выберите устройство SyQuest. Теперь измените его тип с Auto на Removable IDE. Затем в разделе меню Advanced включите опцию Reset confiuration data. Далее войдите в меню Boot и в опции Removable Format, измените значение с Hard Drive на Removable, после чего сохраните изменения и перегрузите компьютер.



Warez-флоппомания

Я хорошо помню то время, когда еще во времена 286-х и 386-х компьютеров мы с другом ездили за игрушками к одному нашему знакомому, у которого был Internet-канал и возможность выкачивать свежие игры. Ездили мы, как нетрудно догадаться, с коробками дискет, помнится, было у меня их штук пять, причем коробки толстые, дискет не по десять, а по двенадцать. У друга было примерно столько же. Копировали мы это все, разумеется, специальной программой, позволяющей с максимальной скоростью сливать и заливать информацию на дискеты, с форматированием на ходу, по мере необходимости. Время записи/чтения полной дискеты, было около 40 с. Те, кто давал все это переписывать, предоставляли нам компьютер в распоряжение на вечер и старались близко не подходить, видимо, из боязни заразиться той же флоппофобией, потому как увидеть двух маньяков, перепихивающих более сотни 3" дискет за вечер только для того, чтобы на следующий день повторить эту операцию у себя дома или на работе — зрелище не для слабонервных. А потом начиналось — одна-другая дискета из этой кучи, естественно, оказывалась неудачно записанной и читалась с ошибками. Приходилось ехать к другу и переписывать сбойные файлы, нередко привозя другие, не прочитавшиеся у него.

приводы SyQuest и дисководы Iomega избавили нас от бесчисленных проблем. Теперь, отправляясь к полиграфистам, можно не ломать себе голову, на что же записывать приготовленный макет — достаточно просто положить в сумку синюю Iomega



ZIP 100Mb PANASONIC IDE

Самый простой и дешевый из Zip'ов.

Zip с интерфейсом LPT и быть уверенным, что мои данные прочитают где угодно.

Действительно, внешние дисководы оказались одной из самых долгожданных инноваций в компьютерной промышленности. Их появилось как-то сразу много, и глаза у покупателей разбежались.

Практически одновременно с устройствами LS-120 в производство были запущены и приводы первого поколения внешних накопителей на сменных дисках от Iomega — Iomega Zip 100. На первых порах сложно оценить шансы того или иного конкурента, но в первый же год стало ясно, что именно Zip-дисководы победят, причем с существенным отрывом. Так, собственно, и произошло.

Трудно сказать, что сыграло решающую роль в выборе массового потребителя.
У дисководов Iomega были и свои минусы, ведь по сути своей LS-120 и Iomega Zip используют одну и ту же технологию, просто в слегка отличающихся конструктивных решениях. Так, при работе в среде DOS скоростные показатели обоих дисководов, работающих через порт LPT (самое дешевое из внешних решений) показывают практически идентичные показатели. Кроме того, дискеты для Iomega Zip не менее других чувствительны к окружающей среде, и порой выходят из строя. А чего стоит знаменитый clik'o'death, который не только убивает одну Zip-дискету, но и превращает сам дисковод в убийцу дискет! Наконец, температурный режим, в котором вольготно себя чувствует Zip-дискета, намного уже не только аналогичного отрезка 120 Мбайт дискеты, но даже и обычной трехдюймовки!

Кстати, 100 Мбайт — это всего лишь первый стандарт дискет, поддерживавшийся приводами Iomega Zip, а сейчас было бы правильней приобретать дисковод стандарта Zip 250. Он, кстати, обратно совместим, читает все 100-Мбайт дискеты, а также снабжен заверениями инженеров о невозможности повторения в нем синдрома click'o'death.

Вообще Iomega знаменита далеко не одними только дисководами Zip. Чуть более серьезен, чем Zip, привод этой фирмы под названием Iomega Jaz. По сути своей — это переносной docking bay для съемных винчестеров емкостью до 2 Гбайт. Устройство Jaz кажется несколько спорным. С одной стороны, оно явно позиционируется на иной сектор рынка, нежели дисководы Zip и LS-120: стоимость внутреннего устройства Jaz с интерфейсом SCSI составляло на момент написания нашего обзора в среднем около $330, а чистые диски продавались по 80–90. Есть разница с Zip/ LS-120, не так ли? Но пользователи отдают свои деньги явно не за красивые глаза специалистов по рекламе из Iomega. Jaz — самое скоростное из рассмотренных устройств, да и по емкости одного носителя с ним не может сравниться никто другой кроме накопителя ORB и, вероятно, переносных DVD-Writer'ов, каковые в наше поле зрения пока не попадались. Кроме всего прочего, диски для Iomega Jaz сделаны покрепче и понадежнее прочих и не плавятся от простого вставления в дисковод.

А вот, кстати, и тот загадочный конкурент Jaz, о котором я намекнул чуть выше: устройство ORB (наверное, эта аббревиатура как-то расшифровывается, а так оно переводится как ШАР).
По сути своей это устройство еще ближе к винчестерам, чем Iomega'овский Jaz, потому что обладает стандартным набором характеристик современного жесткого диска. Это и высокая скорость вращения шпинделя, и более-менее солидный объем дискеты (до 2,2 Гбайт), и наличие магниторезистивного механизма чтения… В общем, это действительно почти полноценный винчестер.

Форм-факторы дискет для Iomega Jaz и Castlewood ORB практически совпадают, а вот цена

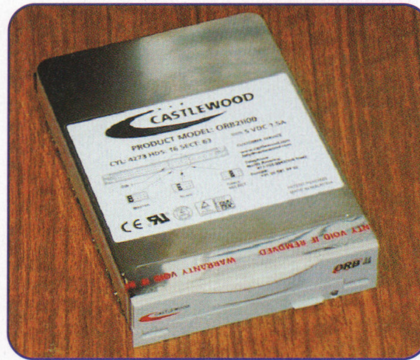


у Castlewood ниже почти в два раза, в то время как технические характеристики практически не уступают. Почему же мы все не пользуемся проводами ORB? Вероятно оттого, что маркетинговая служба Iomega работает лучше, чем инженеры из Castlewood.

А если серьезно, то каких-либо кардинальных проблем с использованием ORB не отмечается. Разве что на раскрутку и остановку диска уходит довольно много времени, но с этим можно свыкнуться.

В хронологическом порядке первыми на наш рынок пробились устройства чтения/записи магнитооптических дисков. Помните рекламный слоган про богатство выбора и отсутствие альтернативы? К магнитооптике это относится в полной мере благодаря тому, что технология является абсолютным лидером в такой критической области, как надежность. По потенциальной безопасности сохраняемых на магнитооптических носителях данных эти устройства обгоняют CD и DVD-диски, уж тем более оставляя позади прочие решения.

Часто приходится сталкиваться с заблуждением (вероятно вызванным присутствием в названии слова «оптика»), что технология записи и чтения магнитооптических дисков похожа на применяемую на компакт-дисках. Однако это не совсем так. В основе технологии лежат именно магнитные свойства носителя, т. е. диск, грубо говоря, содержит по-разному намагниченные зоны, как это происходит и на иных магнитных носителях. Однако нормали магнитного слоя подвергаются воздействию совсем иным способом, потому что особый химический состав носителя не позволяет изменять намагниченность в обычном состоянии. При записи на диск направляется мощный луч лазера,



CASTLEWOOD ORB 21100 IDE

Это почти винчестер.

который нагревает выбранные зоны. Когда температура доходит до так называемой «точки Кюри», на носитель можно оказывать магнитное воздействие, что и происходит при помощи специальной головки, предназначенной для записи. После того как носитель

лазерной и магнитной головок привода также вносит свою лепту в долговечность магнитооптических дисков.

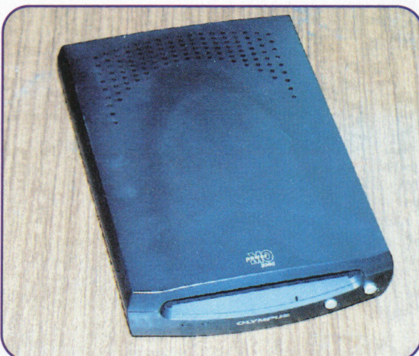
Если, как говорится, нет худа без добра, то логично было бы предположить и обратное правило. Увы, у магнитооптики есть и свои минусы, и насколько они критичны, зависит от того, что именно вы ждете от своего внешнего устройства. Дело в том, что скорость записи на МО-диск оставляет желать лучшего. Даже сами операции позиционирования и нагрева/намагничивания занимают какое-то время, а в том случае, если диск переписывается поверх старой информации, система будет вынуждена предварить процесс записи процедурой стирания старой информации. На современных

Соотношение цена/скорость позволяет дисководам Iomega оставаться в лидерах

Даже я, будучи одержим идеей фикс постоянной замены компьютерного железа в научно-познавательных целях, продолжаю упорно использовать свои Zip-дисководы. Дома уже выкинул старый флопповод и заменил его на внутренний Zip 100. Знаете, как удобно? Никто из знакомых больше не просит ничего «скачать и принести», ибо они по-ламерски пользуются трехдюймовками... Я же не говорю им, что у меня есть и внешний Zip-привод...

намагничен, он остывает, и дальнейшее изменение его свойств становится невозможным вплоть до последующей операции записи. Никакие внешние воздействия не изменят сделанную запись — разве что температурные, но критическая точка примерно соответствует температуре плавления олова, так что это может случиться разве что при пожаре. А вот для чтения магнитооптического диска используется опять-таки лазерный луч, который по-разному отражается от намагниченных участков. Полученное отражение анализируется и переводится в двоичную форму. Логически вытекающее из этой технологии отсутствие физического контакта

устройствах магнитооптики этого удается избежать, а вот на старых приводах на стирание будет затрачено лишнее время. Частично это можно компенсировать, дав указание дисководу производить запись без последующей проверки, но это пользователь делает на свой страх и риск.



OLYMPUS POWER MO 230Mb SCSI/LPT

Zip 100Mb Panasonic IDE

Ставится просто и понятно. Подключается — точно так же. Windows его сама нашла и даже без всяких сообщений о нахождении новых PnP-устройств стала использовать. Когда мы вставили дискету, сразу popup'нулось окно с содержимым диска. Последнее явление, как и длительное торможение системы с зависанием popup-окна, при вставлении

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

При установке устройства SyQuest в компьютер с Windows 98 возникает сообщение об ошибке; когда я пытаюсь переустановить систему, на стадии обнаружения устройств происходит то же самое, и инсталляция обрывается.

Проблема кроется в драйвере SyQuest, который называется epathd.mpd. Его можно найти по адресу \Windows\System\Iosubsys . Теперь вам надо скачать его обновленную версию. Она находится в разделе технической поддержки сайта SyQuest, причем есть два варианта обновления. Во-первых, вы можете просто загрузить самораспаковывающийся архив Epath.exe, содержащий новый драйвер. Во-вторых, и мы рекомендуем воспользоваться именно этим способом, можно скачать полный набор обновленных драйверов, содержащийся в файлах PI_355_1.exe и PI_355_2.exe. Кстати, проблема была отмечена только в первой редакции Windows 98, а Second Edition, похоже, уже не требует этой операции.

Прилагавшаяся к моему приводу SyQuest программа EZBackup прекрасно работала, когда на моем компьютере стояла Windows 95, но перестала сразу же после того, как я установил Windows NT. Само устройство было проинсталлировано без всяких проблем и при работе с другими программами ошибок не выдает. В чем дело?

EZBackup — чудесная программа, помогающая пользователям устройств SyQuest получать максимум отдачи от них. К сожалению, разработана она была давно и под Windows NT не запускаются даже ее последние версии. Разработчики туманно обещают разобраться с этой проблемой, а пока у вас есть два способа. Либо можно воспользоваться другой программой резервного копирования от сторонних разработчиков, например не менее функциональной NovaStor NovaDisk, официально признанной компанией SyQuest совместимой со своими продуктами (ее стали даже включать в стандартный комплект поставки устройств серии SparQ). Или же можно рискнуть и заменить системную библиотеку

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

MFC30.DLL на ее аналог из Windows 95, но в этом случае вы имеете шанс столкнуться с отказом работать ряда других программ (что, конечно, не неизбежно, но вполне возможно).

При запуске Windows NT система отказывается распознать вставленный в SyQuest картридж и не может присвоить ему букву логического диска. Само устройство работает нормально и под самой свежей версией драйверов.

Дело в том, что Windows NT вполне резонно рассматривает вставленный в ваш SyQuest картридж как еще один жесткий диск. А для корректной работы с жесткими дисками операционная система должна поставить на каждый из них особую подпись, для чего вам следует запустить утилиту Disk Administrator. При запуске она осуществит сканирование всех присоединенных устройств и обнаружит немаркированный диск, после чего запросит у вас подтверждения на размещение на нем своей метки. Соглашайтесь, затем обратите внимание на то, какая партиция обнаружена системой на картридже. Если, что вполне вероятно, она будет значиться как партиция для Macintosh просто удалите ее, а на этом месте создайте новую DOS-партицию. После этого картридж будет нормально работать с системой. Также следует поступить и со всеми остальными вашими картриджами.

Что такое click'o'death и как его можно предотвратить?

Click'o'death, или как их принято называть у нас «щелчки смерти», являются наиболее известной и, пожалуй, самой серьезной опасностью, грозящей гибелью Zip-дискете, да и самому приводу. На самом деле природа «щелчков смерти» может крыться как в дискете, так и в механизме Zip-дисковода. Наличие «щелчков» можно определить по характерному звуку, издаваемому дисководом при попытке обратиться к дискете — он похож на серию монотонных четких щелчков. В несведущих кругах бытует мнение, что это связано с падением магнитных



LS-120

Наиболее близкими и привычными для массового пользователя оказались устройства стандарта LS-120, он же SuperDisk. Это — одно из первых устройств, развивающих старые принципы магнитных носителей. Как видно из названия, базовая емкость носителя составляет 120 Мбайт, но главное достоинство этого типа устройств заключается отнюдь не в объемах хранимой информации. Дело в том, что LS-120 совместим с трехдюймовыми флоппи-дисками (записанными как в DD, так и в HD-формате), и многочисленные архивы, накопленные за годы на этих носителях, сохраняют свою актуальность. Хотя в основном дисководы LS-120 применяются в качестве альтернативы старым флопповодам, существуют и их переносные аналоги.

Если по совместимости за устройствами LS-120 сохраняется безусловное лидерство, то по большинству технических характеристик они серьезно проигрывают



большинству своих конкурентов. Начнем с того, что носители унаследовали все минусы старых дискет: чувствительность к механическим и электромагнитным воздействиям, а также к проникновению влаги и пыли. В то же время дискета для LS-120 стоит на порядок дороже, и ее потерю вы будете оплакивать явно сильнее, чем это бывало в случае с простым флоппиком.

Дальше больше. LS-120 страшно медлителен, и в зависимости от типа записываемой или считываемой информации такое устройство обычно отстает от своего ближайшего конкурента — Iomega Zip — в два-четыре раза. Кто в этом больше виноват — архитектура буфера кэша в приводе или система позиционирования головки, сказать трудно, но факт остается фактом. Есть свои проблемы и при установке LS-120 в компьютер, но это в основном касается внутренних устройств с интерфейсом IDE, внешние же SuperDisk-приводы подключаются без проблем, хотя бы к тому же LPT (IMHO, самое место для них).

неформатированного диска справедливо для большинства устройств, опознаваемых Windows.

Castlewood ORB 21100 IDE

В первый раз, когда мы это подключили, Windows сразу его нашла. Вставили дискету, оно слегка взглючило — видать попыталось открыть окно с содержимым и не смогло. Открываем «Мой Компутер» и приступаем к форматированию. Форматирует, но как-то уж очень медленно. Вдруг до нас доходит — форматирует только тогда, когда двигаем мышью, как перестаем — останавливается. Хорошо, возим мышь по столу, пока не сформатируется. На 100% таки зависла не зная, что дальше делать. Перезагрузились — глюки исчезли, прошло все нормально.

В целом Orb больше всего похож на винчестер. Те же 5'400 RPM, примерно такие же прочие характеристики. Общее впечатление — очень приятное, пожалуй, лучше всех других, поскольку он действительно очень близок по характеристикам, да и по объему к обыкновенному винту примерно двухгодичной давности. Единственное, что нас смущает — это надежность, т. к. его дискеты чувствительны к ударам, падениям, ношению в карманах на солнце и морозе.

Существует и USB-версия этого драйва. Он должен скоро появиться в продаже в Москве, но на момент тестирования цена доступна не была. Тем не менее, мы пока с предубеждением относимся к USB-интерфейсу, так как он не показал себя в тестировании очень скоростным, но продемонстрировал порядочную глюкавость.

Olympus Power MO 230 Mb SCSI/LPT

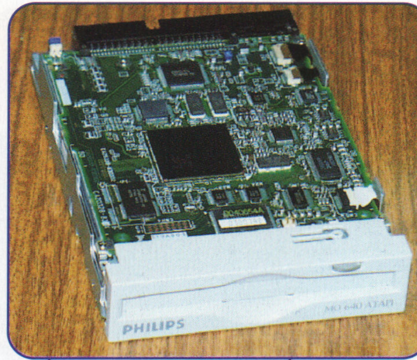
Симпатично выглядящее, правда, немного великоватое устройство.

Название устройства	File system	BufRead	BufWrite	Cache read	Cache Write
HDD Seagate 4.3Gb	5600	8300	19500	132000	92000
ZIP 100 IDE	885	66000	-	134000	89000
ORB 2.2 IDE	3460	9570	1560	135000	89000
MO 640 IDE, 640Mb disk	480	2200	3000	154000	90000
MO 640 IDE, 230Mb disk	248	760	3480	137000	97000
ZIP 250 USB, 250Mb disk	231	312	2234	134000	89000
ZIP 250 USB, 100Mb disk	-	-	-	-	-
HiFD 200Mb, LPT	-	-	-	-	-
ZIP 250 IDE, 250Mb disk	-	-	-	-	-



Пояснения к таблице

File system — Скорость передачи данных с точки зрения файловой системы.
Buf Read — скорость буферизированного чтения с устройства.
Buf Write — скорость буферизированной записи на устройство.
Cache read Cache Write — скорость считывания и записи в cache в данном случае практически всегда высокая, и равна скорости PCI-шины при чтении, и половине ее при записи.
CPU — средняя загруженность CPU при общении с устройством.
Load/Eject — время, проходящее, прежде чем устройство будет готово к передаче данных после вставления диска / время ожидания выброса диска, после нажатия кнопки Eject, если в этот момент не происходило обращения к устройству.
В случаях «сразу» — время задержки несущественно и сопоставимо с временем протягивания руки для нажатия на кнопку.
File Write — скорость записи zip-файла 30 Мбайт. В случае, когда приведены два числа через +, первое — время выполнения операции записи программой Windows Commander. Второе — время, в течение которого данные все еще дописывались из внутреннего кэша windows на физический носитель, измерялось с момента окончания операции в WinCmd до погасания лампочки read/write на устройстве.
File Read — скорость считывания .zip-файла 30 Мбайт.



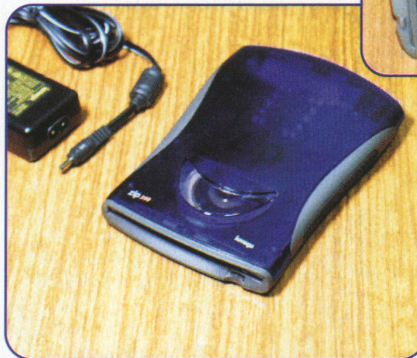
PHILIPS MO 640 IDE

Инструкция по установке в основном обращает внимание на SCSI, скромно умалчивая о возможности подключения через LPT. Достаем прилагающийся CD, идем в директорию drivers и запускаем setup. Все благополучно устанавливается, и тут же находим MO-drive, конечно, если не забыть вставить туда дискету (без нее не обнаруживает). Далее пытаемся дискету отформатировать. Windows почему-то считает, что емкость ее 0 Кбайт, а посему сообщает, что для операции форматирования недостаточно оперативной памяти, надо закрыть лишние программы и попробовать еще разок.

Ладно, переходим к SCSI-версии подключения. После нахождения кабеля, способного соединить внешний разъем SCSI на «маме» с разъемом на самом накопителе, все тщательно подсоединяем, проверяем правильно ли установлен терминатор и включаем. Работает, но точно так же, как и в LPT-версии, считает, что объем диска — 0 Кбайт, а посему работать с ним не хочет.

Проходивший мимо в данный момент технический специалист из фирмы, торгующей этим оборудованием, сказал, что надо искать и скачивать более свежие драйверы, тогда, мол, все заработает. Может оно и так, но остальное тестировали мы с прилагающимися драйверами, и все работало.





IOMEGA ZIP 250 USB

Phillips MO 640 IDE

Магнитооптика все же тормоз! Особенно на 230-Мбайт дисках. То есть, конечно, различное кэширование, в основном, видимо, в Windows-драйвере помогает, но записывать наш любимый файл в 30 Мбайт на диск 230 Мбайт в течение двух минут, это

CPU	Load/Eject	File Write	File Read	Цена (USD)	Цена диска	Предоставлено компанией
12	-	-	-	91.0	-	NAK
10	сразу	35	45	60.0	9.0	NAK
9	19 / 7	27(21+6)	7	225.0	40.0	NAK
8	5 / 3	60(23+37)	18	235.0	6.0	NAK
9	5 / 3	120(27+93)	34	235.0	5.0	NAK
26	сразу	58(23+35)	72	174.0	18.0	NAK
-	сразу	213	45	174.0	9.0	NAK
-	4 / 4	101	58	-	-	NAK
-	сразу	57	143	115.0	18.00	Trank-M

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

головок на поверхность диска, но это не так. Щелчок раздается всякий раз, когда блок головок входит в дискету или выходит из нее, таким образом, выполняя калибровку для чтения или записи, так что бояться его не стоит. Но когда щелчки раздаются один за другим, то это, скорее всего, обозначает, что Zip-привод не может начать чтение. Происходит это по нескольким причинам. Чаще всего это связано с некорректно выполненной в прошлый раз записью, в результате чего служебные разделы дискеты оказываются испорченными, и механизм не может корректно позиционировать головки для чтения. Насколько опасна такая ситуация для хранящихся на диске данных, а также для перспектив его будущей эксплуатации? Истинная причина сбоя может крыться еще глубже, в порче или сильном загрязнении магнитных головок. Что же делать, если вы услышали доносящиеся из вашего Zip-Drive «щелчки смерти»? Первым делом извлечь дискету — чем дольше устройство пытается откалибровать головки, тем выше шанс того, что будут повреждены либо они сами, либо физическая поверхность диска, а это уже клинический случай. Далее, попробуйте прочитать дискету на другом Zip-устройстве. Если щелчки не исчезнут, попытайтесь сделать формат низкого уровня при помощи оригинальной утилиты от Iomega. А в качестве профилактики не забывайте время от времени прочищать читающий механизм устройства.

Подвержены ли click'o'death другие накопители на съемных дисках, кроме Iomega Zip?

К счастью, «щелчки смерти» являются «фирменной» технологией Iomega и никогда не наблюдаются на устройствах от других производителей. Зато внутри фирменных линеек продуктов Iomega этому дефекту подвержены не только накопители Iomega Zip, но и приводы Iomega Jaz. Учитывая стоимость последних, порекомендуем их владельцам быть еще более бдительными к состоянию своих устройств.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что делать, если Zip-дискета, записанная на одном приводе, периодически не читается на другом?

Мы надеемся, вы не пытаетесь прочесть 250-Мбайт дискету на старом Zip 100? Если нет, дело, скорее всего, в одной хитрой особенности эксплуатации Zip-устройств, а именно температурном режиме хранения и работы дискет. Что интересно, нигде в документации этот момент не учитывается, а зря. Как показывает практика, дискеты Zip (по крайней мере 100-Мбайт формата) оказываются весьма чувствительны к воздействию высоких температур, причем «высокая» температура довольно условна — критичной может оказаться даже та, до которой дискета успеет нагреться, пробыв в течение рабочего дня внутри дисковода. Особенно это относится к внутренним Zip-приводам, которые находятся внутри корпуса и могут сильно нагреваться в случае недостаточного теплоотвода. Бороться с перегревом дискет можно только одним способом: вынимать их из устройства непосредственно после операции чтения/записи. Если все же перегрев случился, и данные оказались утерянными, дискета от этого еще не погибла. Остудите ее и перепишите данные по новой.

Какое внешнее устройство работает быстрее — с интерфейсом SCSI или USB?

Разница в скорости работы SCSI и USB-устройств (например, того же внешнего привода Iomga Zip) на практике оказывается намного менее заметной, чем между любым из этих устройств и его LPT—аналогом. Как показали практические испытания, USB-дисковод стабильно отстает в скорости от SCSI-дисковода, но при небольших объемах чтения/записи это не так уж и критично. Другое дело, если вы используете накопитель, скажем, для создания резервной копии данных или их оперативного восстановления. В этом случае предпочтительнее смотрится по-прежнему SCSI-устройство. Хотя через год-полтора, когда в продаже появятся устройства с интерфейсом USB 2, они даже обгонят SCSI-аналоги, а пока что вам остается делать выбор, исходя из своих потребностей. И учтите еще, что USB-дисководы обладают такой замечательной особенностью, как гораздо более низкая цена.



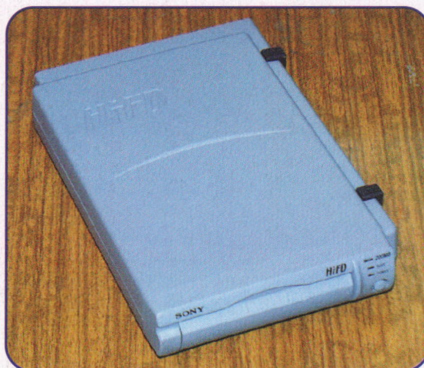
уж слишком! В остальном же все работает просто, удобно и надежно. Так что, если вас волнует долговременная надежность хранения записанной информации — МО однозначно лучший выбор.

Iomega Zip 250 USB

Выглядит круто. Скорее даже очень круто. Жаль только, что лишь от одного USB-разъема ему, видимо, питания не хватает. Наши косые глаза углядели в одной из прилагающихся к нему реклам, что оно, якобы работает без внешнего питания, подключаешь в USB и все. Как бы не так! Включили, выключили и снова включили — никакого впечатления. Может быть, эта часть рекламы относилась только к подключению к notebook через специальный PC Card-адаптер. Когда же добавили питание от сети — сразу все заработало, как надо. Windows тут же заметил новое USB-устройство и предложил поискать драйверы. Мы ему дали прилагающийся CD и все на ура поставилось.

Работает неплохо, но все же USB-интерфейс это не IDE.

Из недостатков: при отмене копирования довольно большого файла на zip windows сделал вид, что все кончилось. На самом же деле, по горению лампочки на zip'е и его нежеланию делать что бы то ни было, видимо, операцию записи, по крайней мере того, что попало в cache, отменить нельзя, можно лишь докачать и стереть.



SONY HiFD 200Mb

Iomega ZIP 250 IDE

Данное устройство нам довезли позднее, поэтому мы его тестировали на другом компьютере, отчасти это, может быть, и объясняет несколько странные полученные результаты. Точнее сказать, результатов получилось мало, а все потому, что данный ZIP возжелал без какого то ни было нашего участия установиться в качестве дисковода B:. С чего это ему «взбрело в голову», для нас остается загадкой, результатом же было то, что тестовая программа его, естественно, не признала, даже в виде логического устройства, видимо, гордо посчитав, что дискеты ей тестировать не пристало. Тем не менее скорость копирования нашего любимого файла мы замеряли. Время записи получилось как в USB-версии, что подтверждает идею о том, что интерфейс USB все же не плох, а все проблемы в нем от кривых драйверов. Чтение того же файла заняло неприлично много времени, и мы подозреваем, что дело тут как раз в том, что данный ZIP представился системе дискетой. Если проблему желания данного ZIP прикидываться дискетой, можно излечить с помощью установки более свежих драйверов, то данный накопитель можно вполне рекомендовать к использованию, хотя внешний ZIP 250 USB выглядит, конечно, несравнимо круче.

Как проходило тестирование

*Тестировали мы все это на **Pentium II 300 под Windows 98**. Драйверы устройств, ежели таковые требовались, то бишь Windows 98, сама устройство не находила, устанавливались с прилагающихся к ним CD или флоппов.*

*Группа результатов по скорости устройства с точки зрения файловой системы, буферизированному чтению и записи, скорости передачи данных через cache, а также загрузке процессора при работе устройства получена с помощью программы **HDD Benchmark Utility**.*
Время загрузки и выгрузки диска носителя — измерено вручную цифровым секундомером.
Реальная скорость записи и чтения 30Мбайт .zip-файла также измерена секундомером. Сам файл был изготовлен путем .zip'ования необходимого количества .dll'ей из директории Windows/System.

Для сравнения мы также протестировали довольно скромный IDE-винчестер, типа того, что сегодня устанавливаются в компьютеры, продающиеся в нижнем ценовом диапазоне — Seagate ST34331A, данные для сравнения приведены в той же таблице.

SONY HiFD 200 Mb

Большого размера драйв подключается через LPT, а посему скорость передачи имеет весьма посредственную. Мы не стали приводить результаты проверки его тестами, ориентированными на файловую систему, так как даже примерная оценка показала, что в роли диска произвольного доступа это устройство очень тормознутое, а поэтому годится лишь для хранения файлов.

Выводы

Как вы уже догадываетесь, мы не смогли дать однозначного ответа на вопрос «что же лучше?» Можно лишь сказать, что большую распространенность на сегодня имеет Zip 100. Те, кто обеспокоены 100-процентной надежностью хранения данных, выбирают магнитооптику. Orb также является перспективным, но почему-то малорекламируемым решением.

Выбирая себе драйв, оцените достоинства и недостатки всех технологий, почитайте результаты нашего тестирования и сделайте свой выбор в зависимости от целей, которые вы преследуете в первую очередь. Удачи! MG

Редакция благодарит фирму NAK www.nak.ru за предоставленную возможность для тестирования и оборудование, а также фирму Trank-M www.trankm.ru.

Lady Alice

Windows 2000

Всего-навсего с годичным опозданием до нас добралась Windows 2000. Начиная с далекого 1997 г., когда была заявлена разработка Windows NT 5.0, Microsoft начала работу по скрещиванию серьезной технологии NT с доступной функциональностью Windows 98. Получив от компании экземпляр новой операционной системы, мы незамедлительно приступили к ее испытаниям.

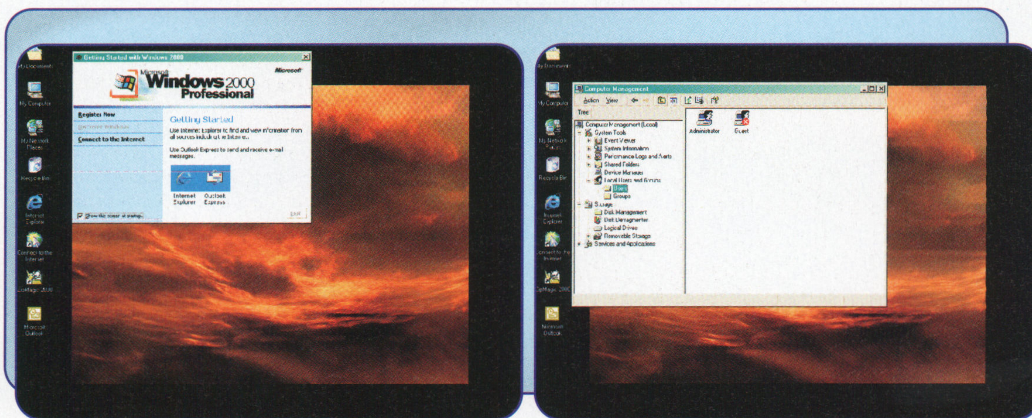
Более глубокому и всестороннему анализу достоинств и недостатков Windows 2000 мы посвятим отдельную обзорную статью; сегодня же мы остановимся на одном аспекте, особенно интересном нашим читателям, — на перспективах, которые открывает новая ОС от Microsoft перед играющей публикой.

Похоже, что наконец Microsoft прислушалась к не стихающим на протяжении последних лет голосам потребителей, желавших получить мощную операционную систему, которая в то же время была бы легко подстраиваемой под потребности пользователя. Windows NT оставалась слишком сложной для применения на домашнем компьютере (а также ресурсоемкой и малопригодной для игры из-за отсутствия поддержки поздних версий Direct X). Windows 98 (в обеих своих редакциях) имела стойкую тенденцию к беспричинным сбоям, а единственный конкурент — Linux — не собирался превращаться в полноценную игровую платформу. В этих условиях игроки предпочли Windows 98 как наименьшее из зол благодаря ее массированной поддержке аппаратных и программных ресурсов. Однако похоже, что эти суровые времена уходят в прошлое, и Microsoft выдала на-гора операционную систему, одинаково приспособленную как для выполнения тяжеловесных серверных задач, так и для удовлетворения самых разнообразных потребностей геймера.

Вы помните, как среди прочих достоинств Windows 98 рекламировалась оптимизация запуска? Похоже, новая система унаследовала этот механизм и существенно улучшила его. Те, кто знаком с Windows NT, знают, что процесс загрузки системы долог и может вывести из себя особо нетерпеливых товарищей. От Windows 2000, как наследницы Windows NT, мы ожидали похожей процедуры и были жестоко обмануты. Да, несколько первых загрузок нам пришлось немного подождать (но все равно намного меньше, чем при работе с Windows NT), однако через пару дней, по-видимому, система поняла, что мы от нее хотим, и компьютер стал грузиться с такой же скоростью, как он делал это под управлением Windows 98. Да и сам загрузочный экран стал намного веселей, даже индикатор загрузки изменил свой внешний вид.

Если Windows 2000 устанавливается поверх Windows 98, большинство аппаратных, да и программных ресурсов тоже не потребуют переустановки.

Пользовательский интерфейс Windows 2000 так же прост и удобен, как и в Windows 98, да и вообще во многом повторяет его, хотя есть и пара приятных нововведений. Они не особо полезны, но общий вид Рабочего стола сильно скрашивают: во-первых, это приятная тень под курсором мыши, позволяющая ощущать трехмерность происходящего на экране, во-вторых, это новая возможность представления открывающихся меню — в дополнение к привычному скроллингу теперь можно выбрать эффект «материализации» списка. Вроде простенько, а приятно. Так же, как и ранее, есть возможность применения разнообразных утилит, позволяющих настроить вид Рабочего стола на свой собственный вкус.



Немного изменился стиль оформления GUI Windows, но заблудиться по-прежнему трудно.

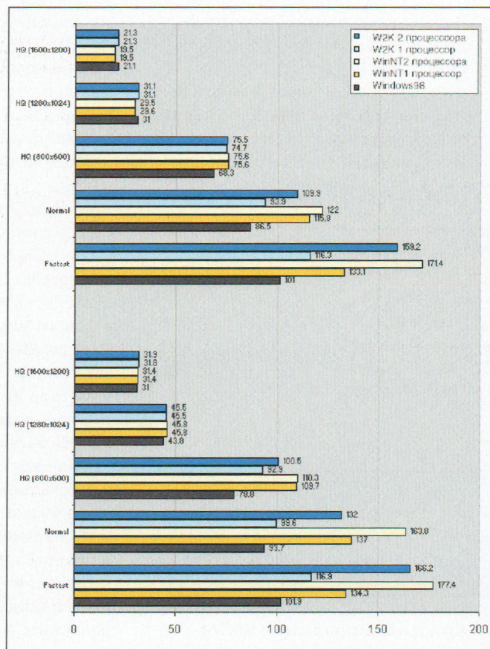
Новая консоль управления ресурсами локального компьютера. Все просто и удобно, но мощности позавидует и Windows NT.

Если Windows 2000 устанавливается не на «голый» компьютер, а поверх Windows 98 (к сожалению, пока возможность апгрейда системы касается только английской версии, но Windows 2000 легко устанавливается не только поверх старой системы, но и параллельно с ней), большинство аппаратных, да и программных ресурсов тоже не потребует переустановки. По нашим оценкам, проблемы возникали не более чем с 3–5% установленного софта. В основном это случалось с теми программами, которые создавались жестко под определенную операционную систему и при попытке запуска сообщали нам «Windows NT/98 Required» или выдавали ошибку в динамических библиотеках. В этом случае вина ложится на разработчиков софта, а не на Windows 2000. В любом случае, производители программ уже начали выкладывать обновленные версии или, по крайней мере, патчи, к своим продуктам — не поленитесь посетить сайт разработчика «проблемной» программы или воспользуйтесь услугами сторонних организаций, например www.2000shareware.com.



Закончив общий обзор новой операционной системы, мы приступили к ее детальной препарации. Скорость и стабильность — вот два показателя, которые ожидались от Windows 2000. И, забегая вперед, скажем, что в этом она нас не разочаровала.

Не в последнюю очередь сказалась поддержка Windows 2000 многопроцессорных систем, которые в наши дни стали уже вполне доступными обычному игроку (по крайней мере, с тех пор, как стало можно заставить работать вместе пару процессоров Celeron). Если, добавив в систему под управлением Windows 98 дополнительный процессор, мы не добивались ровным счетом ничего, такой же апгрейд при наличии Windows 2000 даст как минимум 30%-й прирост производительности. Если, конечно, используемая программа многопроцессорность поддерживает. На деле же ускорение может оказаться и еще более высоким, хотя до двукратного и не дотянет.

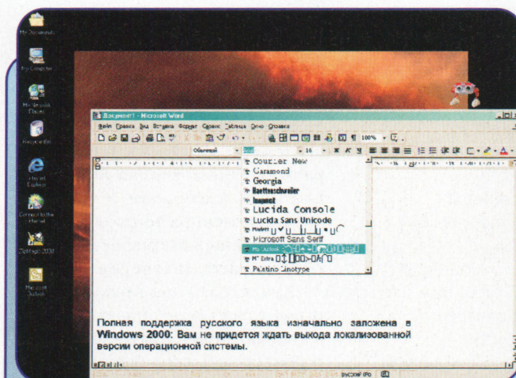


Результаты тестирования в Quake III.

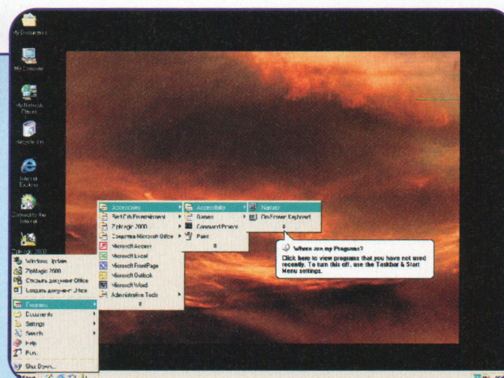
Windows 2000 поддерживает тот же самый режим многопроцессорной работы SMP (симметричная многопроцессорность), что и Windows NT. SMP позволяет разделять ресурсы материнской платы, оперативной памяти и шин ввода-вывода между несколькими процессорами для ускорения выполнения сложных задач. Когда-то программная поддержка SMP была заложена только в дорогое «тяжеловесное» программное обеспечение, вроде графических пакетов Softimage и 3DS MAX, но сегодня к настойчивым требованиям играющей аудитории прислушались и разработчики игрового софта. Так, Quake III Arena вышла в свет уже с поддержкой многопроцессорности (для включения соответствующего режима придется зайти в консоль управления и набрать команду r_smp 1, т. к. по умолчанию игра предполагает наличие в компьютере только одного процессора). Мы провели тест по определению быстродействия системы как с одним, так и с двумя процессорами в Windows 2000, а для сравнения — в Windows NT и Windows 98 (в этом случае испытывалась только однопроцессорная система). Для испытания мы взяли двухпроцессорную материнскую плату на чипсете 440GX с 256 МБайт памяти на борту, два процессора Pentium III 650 и видеокарту Elsa Erazor X2 на чипсете GeForce 256 (мы выбрали именно эту карту, потому что из последних поступлений только к ней прилагались оригинальные драйверы для всех трех операционных систем). На схеме вы можете проследить за результатами теста Quake III (вверху даны результаты по испытаниям в 32-битном цвете, внизу — в 16-битном).

Как видно из графика, многопроцессорная система в действительности проявила свой полный потенциал и легко обогнала однопроцессорных конкурентов. Наибольшая скорость была продемонстрирована на низких разрешениях, используемых подавляющим большинством игроков. На разрешениях свыше 1024x768 разница постепенно стиралась, пока не исчезала

Многопроцессорная система легко обогнала однопроцессорных конкурентов.



Windows 2000 поддерживает массу языков, в том числе русский. Мы больше не столкнемся с невозможностью работать с той или иной программой без локализованной версии ОС.

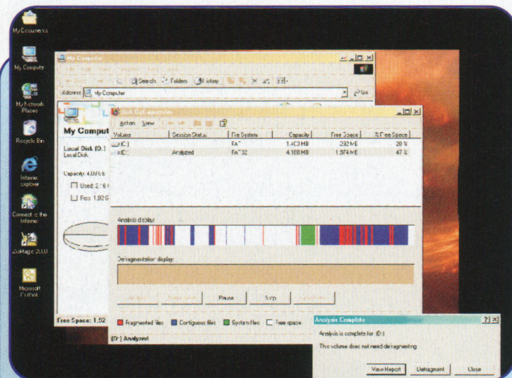


Контекстная подсказка в Windows 2000. В данном случае система пытается объяснить нам, куда же делись пропавшие строки меню.

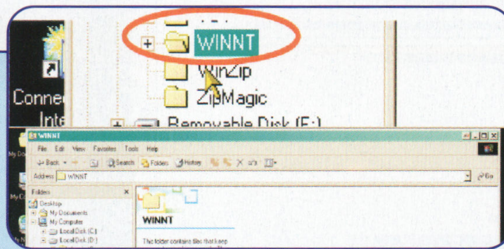
Драйверы под Windows 2000

Наиболее серьезной проблемой, с которой придется столкнуться игрокам на первых порах, будет поиск новых драйверов для своего железа. Так как официальная дата выпуска Windows 2000 была назначена на конец февраля, подавляющее большинство производителей аппаратного обеспечения не объявляли о наличии новых драйверов до этой даты, хотя работа над ними велась задолго до сроков релиза операционной системы. К счастью, Windows 2000 изначально обладала обширнейшим HCL (Hardware Compatibility List, список совместимых устройств), согласно которому подавляющее большинство устройств будет работать под новой системой, в крайнем случае и со старыми драйверами. Мы изучили комплектацию поставок новейших устройств (в первую очередь звуковых карт и графических акселераторов) и практически нигде не обнаружили драйверов под Windows 2000. Вместе с тем никакого труда не составило найти бета-версии драйверов (например, вы можете заглянуть на сайт www.betaos.com), которые пользователь ставит на свой страх и риск, но не особенно волнуясь по этому поводу, т. к. бета-версиями мы пользовались и раньше, во времена Windows 9x. Кроме того, если в теории проблемы могут возникнуть с такими технологически сложными устройствами, как акселераторы Voodoo3 и GeForce 256, то большинство модемов, сетевых и звуковых карт (в частности, от Aureal и Creative) были определены операционной системой вполне корректно.

совсем, но в этом виновата в первую очередь видеокарта, оказавшаяся не в силах обработать столь массивное изображение, и даже количество процессоров не в силах преодолеть это «узкое место». Однако проблема носит скорее временный характер, т. к. уже на подходе новая волна акселераторов, вроде Voodoo5 и NV20, которые появятся на рынке уже в этом году и превратят разрешения 1024x768 и 1280x1024 в стандарт для трехмерных игр. Вот тогда-то двух- и более процессорные системы под управлением Windows 2000 покажут всю свою мощь!

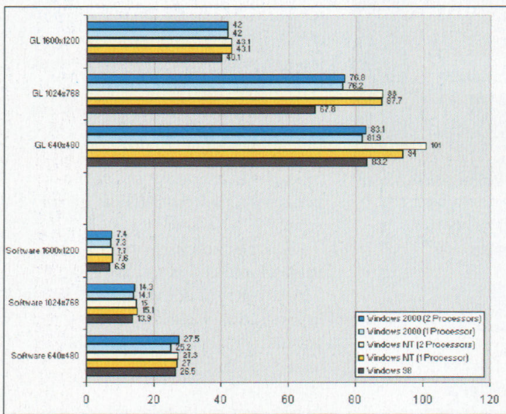


Утилита дефрагментации жестких дисков за работой: быстро, мощно, эффективно. В Windows NT это могло занять полдня.



Каталог, в который устанавливается Windows 2000 по умолчанию. Сразу видно, откуда у новой системы уши растут.

Windows NT по-прежнему превосходит Windows 2000 в одно- и двухпроцессорных системах, а порой даже обгоняет двухпроцессорную систему, будучи запущенной на однопроцессорной машине. Дело, конечно, в некоторой «сырости» драйверов — это лишь первая их версия, и дальнейшие модификации обеспечения расставят все по местам. Не забывайте, что на оптимизацию драйверов под Windows NT у изготовителей компьютерного железа ушло уже несколько лет. По мнению разработчиков, более поздние версии драйверов позволят достигнуть более чем 30%-го превосходства в скорости систем, работающих под Windows 2000.



А вот что получилось в Quake II.

Так или иначе, старая добрая Windows 98 уже не в силах оказывать серьезную конкуренцию: Windows NT и Windows 2000 научились использовать ресурсы системы намного полнее.

А вот на этой схеме вы можете увидеть, каких результатов мы достигли при запуске на рассматриваемых конфигурациях Quake II, — резкое падение производительности из-за отсутствия поддержки программой мультипроцессорного режима работы. Тот выигрыш, который по-прежнему ощущается на системах под управлением Windows NT, объясняется тем, что эта операционная система изначально поддерживает многопроцессорные машины и может распределить задачу между отдельными процессорами самостоятельно.

К счастью, шаг, предпринятый программистами из id Software, не остался незамеченным, и «декабристы» разбудили-таки «Герцена» в лице многочисленных конкурирующих контор. В ближайшее время все больше и больше новых игр будут выходить в продажу с SMP-поддержкой; не исключено и появление SMP-патчей к существующим играм. Впрочем, если вы предпочитаете компьютерные шашки и «Марьяж», второй процессор вам не понадобится. Пока...

Если вы заметили, на этот раз мы изменили своей методике и не стали проводить замеры быстродействия по тесту 3DMARK 2000. Сделано это было по той простой причине, что эта программа основана на технологии Direct3D и требует наличия DirectX версии не ниже 7.0, в то время как Windows NT даже с установленным шестым сервисным пакетом (последним), поддерживает максимум DirectX 5. Да и драйверы видеокарты для Windows 2000 оказались не слишком дружелюбными по отношению к программам, работающим с Direct 3D. В будущем, когда новые «железки» будут сопровождаться оригинальными драйверами для Windows 2000, мы будем проводить тесты уже в новой среде.

В отличие от Windows NT, где добавление (или изъятие) процессора в машину после установки операционной системы приходилось сопровождать полной переинсталляцией, Windows 2000 позволяет осуществлять эту операцию тихо и безболезненно — при помощи обычной Панели управления. Так что не откладывайте установку Windows 2000 до появления двухпроцессорной материнской платы!

Во время тестирования систем мы подметили кое-какие интересные детали. Пререлизные версии драйверов испытывали необъяснимую склонность только к одному из API. Например, бета-драйверы для GeForce/TNT2 прекрасно поддерживали OpenGL, но очень плохо работали с Direct3D. Запуская же под Windows 2000 Voodoo3 с прилагавшимися драйверами, мы столкнулись с обратной ситуацией: в Direct3D карта работала на «ура», но OpenGL-приложения запускаться отказывались! Более того, с WDM-драйвером отказывались запускаться даже glide-программы... Такая ситуация складывалась практически с каждой из проверяемых карт — ни у одной не было зафиксировано полноценной поддержки всех основных API. Разница в производительности в различных режимах порой составляла 30%.

То же самое справедливо и для звуковых карт. Windows 2000 без труда определяла наличие в компьютере карт на чипсетах Aureal Vortex и Vortex2, а также Creative при установленных базовых драйверах, но большинство функций API трехмерного звука не работало.

Windows 2000 будет логической заменой Windows NT и Windows 98 для любого игрока.

A3D не инициализировался драйвером, находящимся в комплекте Windows 2000, а EAX испытывал проблемы с драйвером Live!. Базовые драйверы нормально работают и с теми, и с другими картами, разве что не позволяя им раскрыть всех своих возможностей, в то время как обе фирмы заверяют о скором выходе обновленных драйверов.

Что ж, пока нам приходится рыскать вдоль и поперек Internet в поисках более или менее работоспособных драйверов, однако даже с ними Windows 2000 может показать лучшие показатели, чем Windows 98. В перспективе Windows 2000 будет логической заменой Windows NT и Windows 98 для любого игрока. Она мощна, привлекательно стабильна и обладает совместимостью с разнообразным аппаратным обеспечением. Так что возьмите изложенные сегодня факты себе на заметку и ждите более глубокого анализа новой системы в следующем номере журнала. MG

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

TFT - LCD мониторы от Samsung Electronics: палитра новых возможностей

В третьем тысячелетии рынок мониторов все больше завоевывают элегантные и практичные жидкокристаллические (ЖК) мониторы. В ближайшие пять лет планируется построить порядка 30 новых заводов по их производству. Однако, даже работая на полную мощность, все заводы смогут обеспечить лишь 35% потребности мирового рынка настольных систем. Привычка бережно относиться к своему здоровью становится все более распространенной: если без компьютера нет современной жизни, значит компьютер должен быть хотя бы минимально вредным. Среди тех пользователей ПК, которые проявляют особую заботу о своем здоровье и здоровье своих детей, ЖК дисплеи приобретают все большую популярность. Преимущества таких мониторов - полная безопасность ввиду абсолютного отсутствия излучения, экономия места и энергопотребления: они трубует энергии в два раза меньше, чем обычные мониторы. Отсутствие теплового нагрева экрана увеличивает срок его работы.

Компания Samsung Electronics является лидером рынка мониторов и начинает третье тысячелетие с новостей: продаж в России новой линейки жидкокристаллических (ЖК) мониторов SyncMaster с активной TFT (Thin Film Transistor - тонкопленочной) матрицей и видимой диагональю экрана 17" (модель 770) и 15" - модели 570P (профессиональные), 570B (бизнес класс), 570S (SOHO- для офисного и домашнего применения). SyncMaster 570/TFT - самая последняя и современная серия, отвечающая требованиям всех международных стандартов безопасности и качества. По разрешающей способности и цветопередаче мониторы не уступают лучшим мониторам с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ), хотя на сегодня цена еще достаточно высокая. Дизайн монитора обеспечивает его компактную и прочную установку на столе, легкое крепление к стене или даже подвеску под потолок. Вес без упаковки - 5,7 кг, размеры 385,4 х 366,7 х 168 мм: можно носить с собой в гости. Имеются разные варианты комплектации дисплея (цена +- 20 у.е.): от простой проволочной стойки до поворотной подставки со встроенными динамиками и микрофоном. Новая панель EDA плюс входящее в комплект программное обеспечение Pivot позволяют поворачивать экран на 90 градусов и изменять любые параметры изображения одним нажатием кнопки. Так что читать газеты и журналы в Интернет или любоваться фотографией любимых можно теперь в привычном вертикальном формате А4. Изображение на ЖК мониторах, ясное и четкое практически под любым углом, появляется практически без задержки: через 1-2 секунды после включения. Мерцание экрана полностью исключено. Настройка монитора производится из меню. Новая серия имеет рабочее разрешение 1024x768, шаг элементов матрицы - 0.297. На одном квадратном дюйме размещается 430 тысяч пикселей. Она обеспечивает яркость на 25% выше, чем ЭЛТ-монитор того же размера. LCD-дисплей может воспроизводить 16,7 миллионов цветовых оттенков и обеспечивает контраст 150:1. Наиболее серьезный недостаток нынешних LCD-дисплеев - небольшой угол обзора, причем чем больше размер экрана, тем эта проблема острее. Samsung Electronics разработал технологию, позволяющую увеличить угол обзора до 120 в горизонтальной и 110 градусов в вертикальной плоскости. Но это еще не предел: представители компании обещают в ближайшем будущем расширить угол обзора до 160 градусов в горизонтальной плоскости.



Главная проблема ЖК-дисплеев - высокая цена: в настоящее время они стоят в 4 - 5 раз больше ЭЛТ-аналогов. Правда, для мониторов с диагональю выше 17" это соотношение меньше (2:1 или 3:1) и цены на LCD-мониторы постепенно падают. Так, в прошлом году их стоимость снизилась на 30%.

Всегда стоит надеяться на лучшее, но надолго откладывать хорошую покупку не стоит.

По материалам Samsung Electronics. Компания X-Ring.
Телефон для справок:
(095) 978-2602





Железные

В преддверии наиболее популярной конференции среди разработчиков игровых программ (CGDC) резко возросло число анонсов различных комплектующих, ориентированных на игры, да и передовые технологии в целом не стоят на месте.

Эпоха вентиляторов уходит в прошлое? По крайней мере, такое впечатление складывается после ознакомления с отчетом ученых из Мичиганского Университета. Ими был получен новый термоэлектрический материал, который интенсивно охлаждается, когда проводит электрический ток. Именно он смог бы заменить в ближайшем будущем механические вентиляторы с крайне низким КПД. Новому композиту под силу отводить тепло от микросхем, разогретых до 200°С благодаря добавке в новый материал химического элемента цезия (до сих пор теплоотводы создавались из висмута и теллура). В планах ученых — создание многослойных «бутербродов», которые смогут охлаждать греющиеся поверхности микросхем до сколь угодно низких температур при условии подачи соответствующего тока. Помимо чисто конструктивных преимуществ, новое изобретение позволит производителям тех же процессоров более не беспокоиться о перегреве микросхем и значительно повышать тактовые частоты их работы.



Компания Plextor, ведущий производитель высокоскоростных приводов CD-ROM и программного обеспечения для них, анонсировала одно из самых производительных на сегодняшний день устройств CD-RW PlexWriter CD-ReWriter, которое записывает, переписывает и читает компакт-диски со скоростями соответственно: 12x, 4x и 32x. Новый привод рассчитан на профессиональных и продвинутых пользователей и являет собой идеальное решение



для любой программы, требующей записи на компакт-диск (например, для архивации данных или подготовки мультимедийных проектов). PlexWriter CD-ReWriter имеет интерфейс UltraSCSI (SCSI-3), что позволяет ему создавать профессиональные аудио и информационные диски. Среднее время доступа составляет всего 160 мс, что является замечательным показателем, а скорость обмена в синхронном режиме доходит до 20 Мбайт/с. Кстати, в комплекте с PlexWriter CD-ReWriter поставляется программка DiskDupe2000 — не иначе, как для сжатия CD-ROM-дисков.

nVidia, похоже, не собирается повторять ошибок 3dfx



и покоиться на лаврах лидера отрасли. Только-только мы ознакомились с предварительными обзорами нового чипсета NV11, готовящегося к скорому выходу, как компания расщедрилась и поделилась характеристиками (уже не гипотетическими, а вполне реальными) следующих поколений своих графических процессоров — NV15 и NV20. Да-да, того самого NV20, о котором до сих пор ходили только туманные слухи. Итак, вот что нам удалось узнать о свойствах будущих карт на GPU от nVidia. Чипсет NV15 будет иметь ядро, работающее на частоте 135 МГц, память (мягко говоря, предпочтительно DDR) с рабочей частотой 333 МГц и максимальным объемом до 128 Мбайт, знакомый нам по GeForce256 механизм трансформации и аппаратного управления источниками света, но с новой возможностью клиппинга и 256-битным механизмом визуализации. Чипсет NV20 будет обладать измененным ядром с более «тяжеловесной» архитектурой, содержащей более 20 млн транзисторов, и в производство он будет пущен ровно через шесть месяцев после NV15. Как ни странно, оба чипсета будут поддерживать не только AGP, но и морально устаревшую (по крайней мере, для графических карт) шину PCI. Так как производиться новые процессоры будут по 0,18-микронной технологии, коэффициент рассеивания тепла понизится в два раза по сравнению с GeForce256 — и это при условии возросшей производительности! Причем не просто возросшей... Трудно поверить, но, по словам инженеров nVidia, скорость видеокарт, собранных на основе NV20, будет превышать показатели GeForce256 чуть ли не в 4 раза. Наибольший прирост в скорости следует ожидать в программах, активно использующих мультитекстурирование, вроде Quake III Arena. Все карты будут оснащаться возможностью поддержки двух дисплеев в различных конфигурациях.

Все больше слухов о загадочном XBox от Microsoft

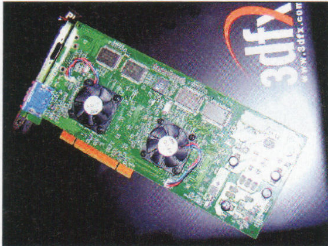


появляется по мере приближения к Всемирной конференции разработчиков игр (Computer Game Developers Conference, CGDC), проходящей каждой весной в США. Считается, что новая игровая консоль будет анонсирована на этом мероприятии и станет прямым конкурентом приставки Sony Playstation 2, которая в свою очередь будет выпущена в продажу 4 марта этого года. В качестве основного партнера Microsoft по разработке аппаратной части нового устройства называют (кого бы вы думали?) nVidia, которой будет поручена разработка видеопроцессора (или же стороны ограничатся лицензированием технологии) и (по слухам) аудиосистемы. С другой стороны, nVidia давно уже подавала признаки заинтересованности сегментами рынка, не относящимися к персональным компьютерам, например, это касается разработки универсального процессора, совмещающего функции обработки графики и звука. Кстати, в качестве центрального процессора будущей системы некоторые источники называли Athlon от AMD. Так или иначе, официальные источники этих компаний пока отмалчиваются.

3dfx, скорую гибель которой пророчат все, кому не лень, показала публике на прошедшей недавно выставке CeBit 2000 свои новые продукты, основанные на технологии VSA-100 — прообразы грядущих карт Voodoo4 и Voodoo5. Карточки оказались несколько сырыми и основательно «глючили». Представитель компании объяснил это



НОВОСТИ



«небольшими проблемами, связанными с производством кремниевых пластин для процессоров». Неполадки всплывали в различных местах, в том числе сбоили таймер и RAMDAC. Вместе с тем такие проблемы вполне обычны на стадии запуска производства новых кремниевых пластин, и компания торжественно пообещала, что в дальнейшем этот вопрос будет снят, и никаких задержек в поставках Voodoo4 и Voodoo5 не возникнет. А так, сами карты очень понравились посетителям выставки — акселераторы действительно обладали всеми свойствами, которые нам обещали их разработчики: полноэкранное сглаживание в реальном времени, наложение кинематографических эффектов через T-BUFFER, 32-битный цвет, скорость, доходящая до 730 млн пикселей в секунду… Следующие, исправленные варианты карт будут предъявлены публике на CGDC.

Еще вчера ученые и аналитики

говорили нам о грядущем застое в развитии технологий производства микропроцессоров, связанном с принципиальной невозможностью достигнуть чего-либо большего, чем 0,18-микронная (или полугипотетическая 0,13-микронная) технология производства. Однако границы возможного внезапно отодвинулись за горизонт, когда американская компания Numerical Technologies объявила о создании транзистора с рекордно микроскопическим переходом, составившим всего 50 нанометров, что соответствует 0,05-микронной технологии, буде такая появится! Для создания этого шедевра инженерной мысли ученые использовали собственную технологию фотомаски с фазовым сдвигом оптической литографии при использовании глубокого ультрафиолетового излучения. Несмотря на то, что лаборатория компании работает на правительственное агентство DARPA, занимающееся оборонными технологиями, интересен сам факт возможности создания нового поколения субмикронных устройств. Нетрудно подсчитать, что, когда 0,05-микронная технология станет доступной производителям процессоров для персональных компьютеров, их быстродействие сможет возрасти в 3-4 раза. А дело это, как нам представляется, не столь отдаленного будущего.

Сжалилась над геймерами,

не избалованными хорошей связью, компания 3COM. Ведущий производитель модемов в мире разработал последнюю модель именно для играющей публики, то есть сфокусировал свое внимание на борьбу с такими извечными врагами игроков, как нестабильное соединение и низкий пинг во время игры, с которыми рано или поздно сталкивались все игроки, не имеющие в своем распоряжении цифровой линии. 3Com Gaming Modem работает с компьютерами от i486 и выше, вставляется в свободный PCI-слот и поддерживает как протокол V.90, так и x2. Технологические секреты, позволяющие новому модему работать быстро и надежно, остаются скрытыми от потребителя, но результат их деятельности налицо. Во-первых, 3Com Gaming Modem практически не роняет линию, либо благодаря усовершенствованному механизму ретрейнов, либо путем скрытого от пользователя (!!!) процесса восстановления оборванного соединения. Во-вторых, 3Com Gaming Modem работает действительно быстрее, но быстрее модемов только одного с ним класса производства той же 3Com, например, 3Com WinModem. Как поведет себя 3Com Gaming Modem на российских линиях — пока неизвестно…

Компания Hewlett-Packard,

видимо, в предчувствии весны анонсировала новую линейку цветных принтеров и сканера HP ScanJet 5300C. Линейка принтеров, состоящая из трех моделей HP DeskJet 930C, 950C, 840C, с рекомендованными ценами от $170 до 320 ориентирована на замену предыдущей серии



HP DeskJet 950C

принтеров. Новые принтеры обещают выдавать повышенное качество цветной печати даже на обычной бумаге, без существенных потерь в скорости вывода картинок. Компания HP надеется, что новая линейка принтеров окажется, в частности, удачным дополнением к становящейся сейчас столь популярной цифровой фотографии. MG

OptiUPS, один из лидеров мирового рынка

источников бесперебойного питания, обратила внимание на Россию и заключила партнерское соглашение с одним из отечественных компьютерных концернов «Белый Ветер — ДВМ», согласно которому последний будет продвигать продукцию этой компании на отечественном рынке, снабжая каждый продаваемый компьютер одним из многочисленных устройств OptiUPS. До сих пор источники бесперебойного питания оставались прерогативой крупных организаций, где постоянная работоспособность парка компьютерной техники была приоритетной задачей. Однако во всем мире устройства UPS уже давно стали неотъемлемой частью любого персонального компьютера, в то время как объективные условия функционирования отечественной электросети оставались намного хуже зарубежных. Надеемся, в ближайшем будущем ситуация изменится, не в последнюю очередь благодаря сотрудничеству OptiUPS и «Белого Ветра — ДВМ». Компания OptiUPS выпускает множество модификаций ИБП-устройств, объединенных в три основные серии: OptiUPS Professional (для мощных компьютеров с большими мониторами, серверов сети или даже нескольких компьютеров), OptiUPS Enhanced (интерактивно реагирующие на «погоду» в электросети устройства для мощных компьютеров и мониторов) и OptiUPS Value (недорогие надежные устройства для персональных компьютеров и рабочих станций).



Mega PIXEL

Видеокарты на базе GeForce 256

Прошло уже полгода, как компания nVidia анонсировала революционный графический процессор GeForce 256, и настало время подвести первые итоги внедрения в массы этого детища технологического прогресса.

3D-ускорители с DDR-памятью

За месяцы, прошедшие с начала поставок чипсета производителям, на свет появилось несколько видеокарт, оснащенных GPU. Надо признать, что общим свойством большинства производителей, в первую очередь с солнечного Тайваня, является инертность, если не сказать заторможенность; поэтому фирм-производителей видеокарт на GeForce 256 можно пока пересчитать по пальцам.

Поскольку GeForce 256 поддерживает не только SDR SDRAM, но и быструю память DDR SGRAM, именно те карты, которые оснащены этим типом памяти становятся более и более популярны (и небезосновательно, заметим). Поэтому в сегодняшнем обзоре целые три видеокарты работают именно с DDR-памятью.

Уже не раз говорилось, что за всю историю компьютерной индустрии чипсет GeForce 256 наиболее богат всевозможными способностями. Однако не следует забывать и тот факт, что зачастую производители могут вывернуть заведомо выигрышный продукт наизнанку и выкинуть на рынок нечто, лишь отдаленно напоминающее своего прародителя. Как результат, некоторые наисовременнейшие «навороты» могут так и остаться на бумаге, не найдя своей реализации в аппаратной части конечного устройства, или же оказаться невостребованными из-за сырого и недоделанного программного обеспечения — как драйверов, так и самих программ, в нашем случае, игр. Первый пример подобной халатности, как мы уже говорили, у Nvidea с GeForce 256, у которого не был отмечен факт применения полноэкранного сглаживания (antialiasing). Да, безусловно, применение сглаживания не может не привести к определенному (а а зачастую и критическому) снижению быстродействия; поэтому в драйверах эта функция отключена. Но позвольте, не было бы честней не заявлять о сглаживании вообще? Или приложить усилия по ускорению этой операции?

Только не подумайте, что мы критикуем сам чипсет!

В сегодняшнем обзоре целые три видеокарты работают именно с DDR-памятью.

Неоспоримые достоинства GeForce 256 с лихвой перевешивают отдельные недоработки. В первую очередь за новый чипсет говорит предельно высокий показатель fillrate (спасибо удвоенной конвейеризации ядра). Во-вторых, в глаза бросается ни с чем не сравнимая красота выдаваемой трехмерной графики, сдобренная качественной работой драйверов и поддержкой анизотропной фильтрации.

Типы памяти

Прежде, чем перейти непосредственно к описанию самих карт, остановимся на том, как сказывается на общей производительности акселератора тип установленной на нем памяти. Память типа SDR, как уже неоднократно сообщалось, вызывает резкое падение скорости работы при использовании 32-битной глубины цвета. Нечто похожее случается при попытке связаться через Courier с областным ftp-сервером Урюпинска... однако, если при установке связи мы вольны выбирать, с кем именно мы хотим законнектиться, то в случае с видеокартой наши возможности жестко ограничены выбором, сделанным ее производителем. А производитель зачастую продолжает устанавливать на свои акселераторы SDR-память, поскольку DDR-память по-прежнему дороже.

К счастью, разница в цене между видеокартами, использующими DDR и SDR, не так уж и высока, да и к тому же испытывает стойкую тенденцию к снижению. Если на момент появления первых DDR-карт на GeForce 256 отрыв достигал $100 за аналогичные модели, то теперь он сократился примерно вдвое (по нашему глубокому убеждению, это не тот случай, когда целесообразно экономить — Hammer с двигателем от «Нивы» далеко не уедет). Именно этот факт и побудил нас включить в обзор побольше видеокарт с DDR-памятью.

Однако пора вернуться к нашим баранам. Первая карта в нашем обзоре — **ELSA Erazor X.** Эта карта с интерфейсом AGP 2x/4x оснащена 32 Мбайт SDRAM (SDR) памяти со временем доступа 6нс, разделенными на 4 модуля. Как вы можете заметить на фотографии, дизайн карты не похож на другие, оснащенные SDR-памятью: адаптер выглядит очень компактно, что вкупе с мощным вентилятором, позволяет существенно повысить отвод тепла. На этой видеокарте вы не найдете дополнительных

ELSA Erazor X



Видеокарта Elsa Erazor X. Вполне новомодный дизайн — основной деталью карты является радиатор на процессоре, с закрепленным на нем вентилятором.



функций, типа телевизионного выхода или коннектора для LCD-дисплея. Однако на самой карте находится необычный белый разъем непонятного назначения; скорее всего, ELSA планирует выпустить в продажу какие-то дочерние карты для своего адаптера (по образцу Rainbow Runner Studio от Matrox), которые будут работать только с видеокартой из данного семейства. Ни документация, ни сайт производителя завесу тайны пока не поднимают.

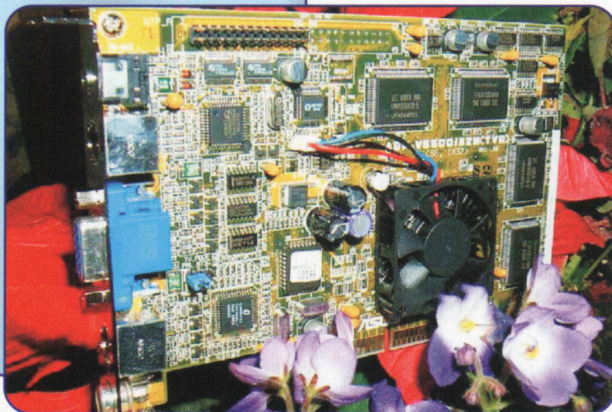
С обратной стороны видеокарты мы обнаружили разъемы еще для одного набора модулей памяти, это позволяет предположить, что изначально карта проектировалась не с 32, а с 64 Мбайт памяти. К слову сказать, ELSA Gloria II (чипсет Nvidea Quatro) имеет тот же самый дизайн, что и Erazor X, но оснащена 64 Мбайт.

Скорость доступа памяти **ELSA Erazor X** в 6 нс — так же отличается от большинства аналогов (ASUS, Creative и Leadtek используют 5-нс модули; кроме того, их максимальная рабочая частота составляет 200 МГц). Рабочая частота **ELSA Erazor X** — 166 МГц: то ли это экономия, то ли проявление здорового немецкого педантизма (зачем использовать более дорогую и быструю память, если официально этого делать не положено?). Благодаря такому «рационализаторству» рассматриваемая видеокарта практически не поддается разгону. Максимум, что удалось из нее выжать — это 150 МГц на процессоре и 170 МГц на шине при номинале в 120 и 166 МГц соответственно.

В комплекте с видеокартой поставляются фирменные драйверы от ELSA, которые сильно отличаются от «образцовых» драйверов. Тем не менее, их возможности практически ничем не отличаются от программ производства самой Nvidea — тот же самый набор установок и опций. Кроме драйверов прилагается забавная утилитка под названием Overclocker. В свете вышесказанного мы сочли это проявлением черного юмора производителя.

Из интересных особенностей отметим обнаруженную на видеокарте технологию ChipGuard, наверняка знакомую вам по материнским платам. Раз уж адаптер сильно отличается от «образцового» дизайна, он позволяет установить на чипсет специальный температурный датчик, который призван обеспечить безопасную работу процессора, контролируя его текущую температуру. Если оказывается, что чипсет разогнан сверх меры или охлаждение оказывается недостаточным (например, вентилятор засорился и снизил обороты), ChipGuard оповещает об этом пользователя через специальное программное обеспечение. Если же пользователь считает себя умнее «железок» или тоже вышел из «строя» и никак не реагирует на предупреждение, то рабочая частота чипсета насильственно (!) понижается. Заманчиво? К сожалению, установленный вентилятор не был оснащен тахометром, из-за чего скорость его вращения измерить не удалось.

ASUS AGP-V6600 Deluxe



Видеокарта Asus AGP-V660 Deluxe. Обратите внимание на три провода к вентилятору — он явно с контролем скорости вращения, что можно воспринимать как еще один шаг в сторону того, что видеопроцессор ничем не хуже центрального.

Характеристики чипсета GeForce256



В одном из предыдущих номеров мы уже детально описывали все характеристики GeForce 256, поэтому сейчас только напомним вкратце основные свойства чипсета:

- *рабочая частота ядра — 120 МГц;*
- *рабочая частота шины памяти — до 200 МГц;*
- *обработка до 15 млн треугольников в секунду, операции трансформации и расчета освещения;*
- *128-битная шина памяти при использовании SDR SDRAM/SGRAM, физическая 128-битная шина памяти при использовании DDR SDRAM/SGRAM, но за счет повышенной пропускной способности шины за один такт этот показатель можно приравнять к 256 битам;*
- *скорость шины памяти до 6,4 Гбайт/с;*
- *поддержка памяти типов SDRAM/SGRAM (с возможностью поблоковой записи) и DDR (Double Data Rate) SDRAM/SGRAM;*
- *до 128 Мбайт локальной графической памяти;*
- *встроенный RAMDAC, работающий на частоте в 350 МГц, с поддержкой гамма-коррекции;*
- *поддержка разрешений экрана до 2048x1536 (с частотой развертки 75 Гц);*
- *возможные интерфейсы внешней шины: полная поддержка AGP 4x/2x (включая SBA и DME) и PCI версии 2.2 (включая Bus Mastering); в режиме AGP 4x возможно использование опции Fast Writes (прямой обмен данными между центральным процессором и GPU на скорости до 1 Гбайт/с без задействования оперативной памяти компьютера) для повышения общего быстродействия системы и снижения загруженности системной памяти;*
- *полная совместимость со стандартами PC99 и PC99a;*
- *0,22-мкм технология изготовления процессора;*
- *процессор содержит 23 млн транзисторов;*
- *вывод изображения на телевизор с разрешением 800x600;*
- *256-битный 2D-процессор;*
- *поддержка BitBLT-акселерации, заполнения многоугольников, аппаратных курсоров;*
- *акселерация графики с глубиной цвета в 8, 16 и 32 бита (True Color Mode);*
- *256-битный процессор для рендеринга;*
- *встроенный графический процессор для выполнения трансформаций и расчета освещения;*
- *4-конвейерный рендеринг (обработка 4 пикселей за один такт);*
- *8 аппаратных источников освещения всей сцены;*
- *геометрический механизм для выполнения операций с плавающей точкой и координации полигонов;*
- *скорость fillrate до 480 млн пикселей в секунду;*
- *скорость текстурирования до 480 текселей в секунду или 240 млн текселей в случае мультитекстурирования;*
- *возможность применения к каждому текселю до 8 элементов текстур;*
- *полная поддержка интерфейсов OpenGL и DirectX 7, включая операции трансформации и освещения, кубического мэппинга, а также использование проецируемых текстур и возможность их сжатия;*
- *поддержка всех пяти форматов компрессии текстур, заложенных в DirectX 6;*



Радужные перспективы, разворачиваемые компанией nVidia

С текущим положением дел на рынке видеокарт, основанных на чипе GeForce 256, мы вроде бы разобрались — пора окинуть взглядом недалекое будущее. Хотя на сегодняшний день чипсет от nVidia и остается лидером гонки, ситуацию на ближайшие 3-4 месяца предугадать сложно: nVidia имеет двоих серьезнейших конкурентов в виде 3dfx и S3, причем потенциал, реализованный в GeForce 256, технически доступен для Savage 2000, а чистая скорость Voodoo5 даже в базовой модификации и даже в случае мультитекстурирования выше. Чтобы продолжать оставаться на шаг впереди конкурентов, nVidia мало раскручивать один GPU, насколько бы распрекрасен он ни был.

Слухи о **новых графических процессорах**, продолжающих линейку **NV10** (это технологическое название GeForce 256, если кто не в курсе), ходили с осени, однако предсказать их появление было все равно что в небо пальцем потыкать. Затем постепенно начала появляться официальная информация, и мы составили общее представление о грядущих новинках. Наконец, компания разродилась отчетом о своих планах, и мы спешим поделиться ими с вами.

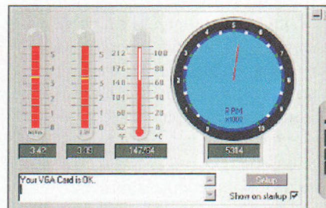
Во-первых, вспомним то, что нам уже было известно о намечающихся проектах: новый чипсет будет базироваться на ядре, архитектурно аналогичном GeForce 256, процессор станут делать, как и современные центральные процессоры, по 0,18-микронной технологии; также было известно, что номинальная тактовая частота как памяти, так и ядра процессора, увеличится.

Что ж, наши ожидания, похоже, оправдываются. Вместо одного процессора nVidia объявила о проектируемом выпуске аж трех чипсетов сразу (точнее, с небольшими промежутками): **NV11 —** весной, **NV15 —** к середине года и **NV20 —** предположительно к Рождеству (или, по крайней мере, к следующей весне; в отличие от NV11 и NV15 последний чипсет еще не полностью доработан, кроме того, коррективы будут вноситься по мере успеха продуктов конкурентов из 3dfx и S3). Сразу бросается в глаза диверсификация линии продуктов, как это сделали в свое время идеологи Intel. NV11 и NV15 — не сменяющие друг друга продукты, а, скорее, дополняющие, причем NV11 имеет весьма специфический рынок сбыта — судя по всему, ему отводится место в **мобильных системах** (вот только зачем ноутбуку кубичный мэппинг и аппаратные источники света — загадка) и новомодных **Net-**, **Easy-** и подобных PC.

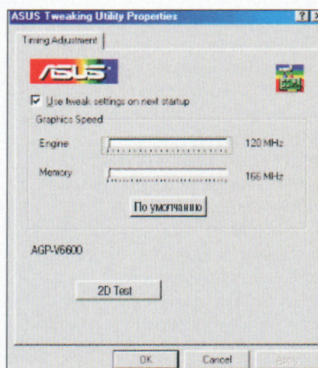
Слухи о 0,18-микронной технологии тоже оказались правдой. Позволим себе еще раз напомнить: в случае с **GPU** мы имеем дело не с простым контроллером видеокарты, а с полноценным процессором, который по количеству имеющихся транзисторов уже обгоняет Intel'овский Pentium III, не говоря уже о более старых центральных процессорах. А переход на стандарт 0,18 мкм — это не только очевидное увеличение максимального числа транзисторов на один чип, но и существенное снижение выделяемого процессором тепла. Не будут же производители ноутбуков встраивать в свои устройства радиаторы и вентиляторы!

Вообще, NV11 — чип крайне занятный. Несмотря на то, что формально он относится к NV15, как Celeron к Pentium II/III, назвать его просто урезанной версией старшего члена семейства язык не поворачивается, ибо наделен он некоторыми очень занятными свойствами. Например, поддержка расширенного режима управления питанием, который очень пригодится,





Это градусники, показывающие состояние видеокарты.



А здесь вы можете разогнать вашу видеокарту до желаемых значений.

Более того, к нашему глубокому разочарованию, оказалось, что то ли текущая версия видеокарты не поддерживает какого-то ни было контроля за своей температурой, то ли текущие драйверы не «догадывались» о наличии установленного ChipGuard... Короче говоря, увидеть данную технологию в действии нам так и не удалось. Даже когда мы разогнали карту до такого состояния, когда на экран выводилась полная белиберда, мы не получили никакого предупреждения о перегреве.



Осталось «развести глаза» соответствующим образом.

Остается надеяться, что следующие ревизии видеокарты как-то исправят этот досадный баг.

Комплектация поставки оказалась довольно скудной: в коробке мы нашли печатное руководство пользователя, CD с набором драйверов (в основе которых лежал «образцовый» драйвер версии 3.48), DVD-диск с демонстрационным фильмом и CD с trial версией Corel Draw.

По нашему мнению, полная версия 3DS MAX более подошла бы к акселератору такого ранга.

ASUS AGP-V6600 Deluxe

Карта поддерживает интерфейсы AGP 2x/4x и оснащена 32 Мбайт SGRAM(SDR) памяти со скоростью доступа 5нс в виде восьми микросхем, расположенных по обе стороны карты. Чипсет прикрыт сверху механизмом теплоотвода со специальным устройством ускорения, а сам вентилятор снабжен тахометром. Слово «Deluxe», как это принято у ASUS, означает, что видеокарта имеет телевизионные вход и выход, а также поддерживает фирменные 3D-очки ASUS VR-100.

На карте также есть чипы для трансляции входных и исходящих ТВ-сигналов, а также разъемы для стереоочков, входа и выхода S-Video коннектора (в комплект входят композитные преобразователи) и, само собой, монитора.

Видеокарта оснащена модулями памяти от SEC с номиналом в 200 МГц, которые по умолчанию работают на 166 МГц. К сожалению, разогнать память более, чем до 205 МГц, не удалось. Кроме того, чипсет стал при этом перегреваться сверх всякой нормы, так что максимально допустимым пределом разгона мы решили считать 130/200 МГц.

О тахометре на вентиляторе мы упомянули не ради красного словца. ASUS AGP-V6600 Deluxe (также, как и версия ASUS AGP-V6600 SGRAM) включает в себя уникальную технологию защиты от перегрева чипсета — Smart Doctor, под контролем которой находятся температура на поверхности чипсета, текущее напряжение и скорость вращения вентилятора. В отличие от предыдущей рассмотренной нами карты, ASUS AGP-V6600 Deluxe извлекает из Smart Doctor и прилагающейся к ней одноименной утилиты максимум пользы.



В специальном окне утилита информирует пользователя о состоянии видеокарты. Если температура чипсета поднимается выше 70^{0}, пользователь получает первое предупреждение. После 85^{0} рабочая частота чипсета автоматически понижается. Но на



Почувствуйте себя у телевизора.

этом дело не заканчивается. Даже работая в режимах по умолчанию, т. е. на номинальной частоте, Smart Doctor пытается охладить чипсет путем снижения рабочей частоты в те моменты времени, когда это представляется возможным. Например, в состоянии простоя, когда утилита не находит активных приложений, кроме системных сервисов, Smart Doctor понижает частоту на чипсете до 90-100 МГц, а как только регистрирует запуск какого-либо приложения, требующего более или менее интенсивной обработки 2D-графики, повышает ее, восстановив все прежние параметры. Если же запущено приложение, использующее 3D (хотя бы и в фоновом режиме), частота на чипсете не будет понижена вплоть до начала перегрева.

В комплект также входит фирменная утилитка для настройки частоты чипсета и памяти.

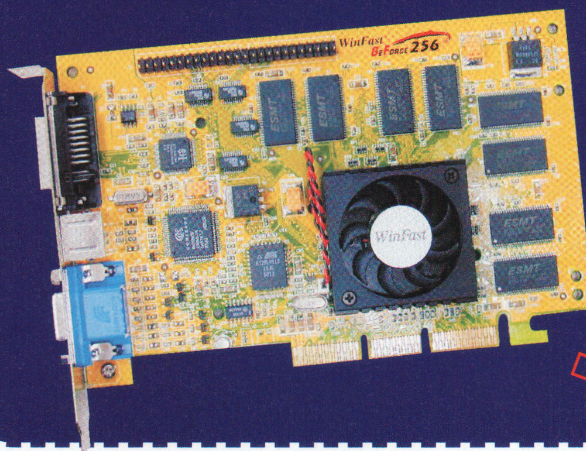
Для приема телесигнала к видеокарте прилагается программа ASUS Live 3.5, которая поддерживает не только бесполезные у нас стандарты NTSC и PAL, но и родной SECAM. Программа позволяет выполнять весьма тонкие настройки как приема ТВ-сигнала и захвата изображения, так и полноценной видеозаписи. В последнем случае вам предстоит выбрать разрешение, тип кодека и метод сжатия видеоданных. Далее идет выбор места для сохранения записанного материала и настройки аудиозахвата (если ваша система оснащена звуковой картой).

И, наконец, стоит упомянуть о стереоочках ASUS VR-100 3D, которыми укомплектована поставка нашей видеокарты. Драйвер очков (как это гордо звучит, а?) версий 3.66 и выше позволяет настраивать их как на использование Direct3D, так и OpenGL. Конструктивно эти очки мало чем отличаются от подобных им устройств: окуляры «моргают» по очереди с частотой в 60, 70 или 75 Гц, а изображение на мониторе, воспроизводимое с той же частотой, слегка отличается для подаваемого на правую и левую линзы. Драйверы позволяют подбирать расстояние между глазами (линейка в комплект не входит), расстояние до монитора, уровень выпуклости объектов и еще много чего (для DirectX — побольше, для OpenGL — поменьше). Частота обновления экрана выставляется здесь же, но следует помнить, что в режиме стереовещания ваш монитор вынужден работать на удвоенной частоте, так что, если вы хотите пользоваться стереоизображением на частоте в 60 Гц, убедитесь, что

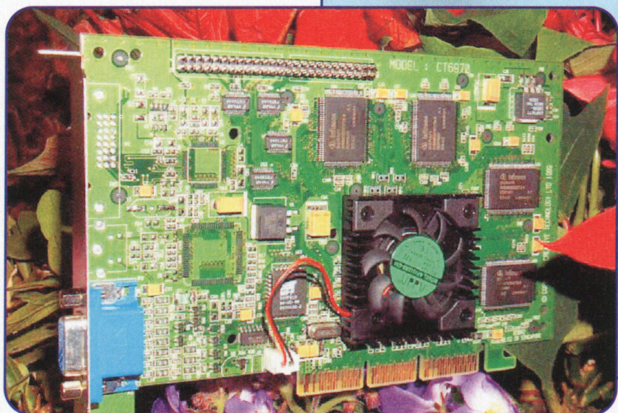
Smart Doctor пытается охладить чипсет путем снижения рабочей частоты в те моменты времени, когда это представляется возможным.

Характеристики чипсета GeForce256

- *обработка на аппаратном уровне карт рельефа, включая операции экстрагирования;*
- *программируемое наложение нескольких текстур;*
- *поддержка маскировки вершин моделей;*
- *рендеринг при глубине цвета в 32 бита;*
- *сглаживание в рамках всей сцены;*
- *однопроходная трилинейная фильтрация;*
- *поддержка Z-буфера глубиной в 8, 16 и 32 бита;*
- *расчет диффузии теней;*
- *расширенное смешивание по альфа-каналу;*
- *поддержка больших текстур (2048x2048 текселей с 32-битной точностью);*
- *поддержка DVD и DTV.*



CREATIVE 3D Blaster 256 Annihilator Pro



Видеокарта Creative 3D Blaster Annihilator Pro. Пустые места под микросхемы в левой части, видимо, предназначены для видеовыхода, не смонтированного на этой версии видеокарты.

Для испытания 3D-возможностей карт мы провели следующие тесты:

- **id Software Quake3 (integrated demo) — для оценки работы с OpenGL;**
- **Rage Expendable (integrated demo) — работа в Direct3D с включенным режимом мультитекстурирования;**
- **Accolade Test Drive 6 (integrated benchmark) — оценка скорости работы карты в Direct3D с включенным механизмом аппаратной поддержки трансформации и освещения.**

Радужные перспективы, разворачиваемые компанией nVidia

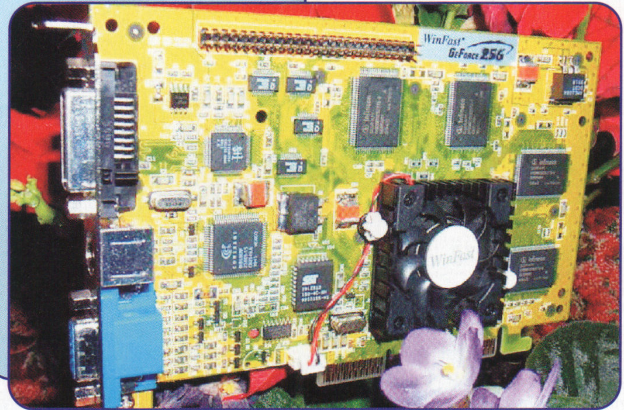
если использовать NV11 в мобильных компьютерах (кстати сказать, чип-то крайне экономичный — для работы требует не больше 3 Вт электроэнергии). Или взять, к примеру, себестоимость. У NV11 она снижена до предела за счет нескольких упрощений, внесенных в конструкцию: использование 64-битного доступа к шине памяти при ширине шины процессора в 128 бит (против 256 бит в NV10 и NV15) и, что наиболее существенно, снижение в два раза количества конвейеров текстурирования — в NV11 их всего 2, а в NV15 — четыре.
Зато NV11 есть и чем похвастаться. Дело в том, что именно этот чипсет отличается презанятнейшей особенностью: в него изначально заложена поддержка двух дисплеев, причем во всевозможных вариациях — два традиционных ЭЛТ-монитора, ЭЛТ в паре с телевизором или LCD-монитором, LCD-монитор в паре с телевизором или два LCD-монитора. Причем оба цифровых контроллера и телевизионный кодек встроены непосредственно в чипсет. В общем, не соскучимся.
Из всего этого отнюдь не следует, что NV11 — это «GeForce для нищих». Отнюдь! Хотя, как вы понимаете, ни о каких тестах пока не может идти и речи (подождем до Комтека или CeBit'a), ожидаемая производительность видеокарт на NV11 будет превышать показатели GeForce 256, хотя бы за счет повышения тактовой частоты.
Итак, **тактовая частота**, любимая тема отечественных разгонщиков. Как и было обещано, разработчики подняли как частоту шины памяти, так и внутреннюю частоту ядра. Память, в зависимости от использованного типа, будет работать в диапазоне частот от 166 до 200 МГц, а процессор на обоих чипсетах — на частоте в 160 МГц. Насколько нам удастся разогнать карточки — не известно; по крайне мере, постараемся получить 200 МГц на ядре процессора. У NV11, точнее, его мобильной разновидности, тактовая частота, скорее всего, будет понижена.
Память, как вы уже поняли, будет опять использоваться обоих видов — **SDR** и **DDR**, хотя на сей раз предпочтение будет отдано DDR, что есть правильно. Максимальный объем памяти — 96 Мбайт, и это не удивительно, а вот минимальный — 8 Мбайт — вызывает удивление. Куда же такую крошку ставить — разве что в тот же нотебук? Частота RAMDAC на картах составит как минимум 350 МГц, а, возможно, и перешагнет заветный четырехсотый предел, хотя это, признаемся, и не так критично. Также будут поддержаны все навороты, имеющиеся в GeForce 256, вроде MPEG-декодирования, поддержки HDTV, — только теперь разработчики обещают все, что есть — улучшить, а все, чего нет — добавить.
Ну и напоследок самый лакомый кусочек: **ожидаемая скорость работы новых чипов** (заметьте, что наличие нескольких конвейеров позволит не терять ни процента скорости в мультитекстурном режиме!). Fillrate NV11 будет составлять около 320 миллионов пикселей в секунду, а NV15 — почти 650 миллионов пикселей.
Закономерный вопрос о предполагаемых ценах... Судя по политике nVidia, компания хочет обскакать 3dfx, продавая более качественные продукты по тем же ценам, по которым сейчас идет среднестатистическая GeForce 256 на DDR-памяти. Говорите, дорого? А вот и не угадали. Ведь как только nVidia снимет с производства чип GeForce 256, цены на построенные на нем видеокарты начнут неуклонно падать...

монитор физически способен выдерживать частоту в 120 Гц при заданном разрешении экрана.
В режиме же OpenGL вам придется еще и запустить игру в удвоенном разрешении. Примечательно, что, находясь в стереорежиме, вы можете вызвать на экран меню настроек и отрегулировать все параметры, что называется, не отходя от кассы.

производства Infineon (8 чипов на обоих сторонах карты).
На сегодняшний день эта карта принадлежит к семейству наиболее быстрых (и, соответственно, дорогих) акселераторов на GeForce 256.

Чипсет снабжен активным механизмом теплоотвода, присутствуют разъемы для ТВ-

LEADTEK WinFast GeForce 256 DDR



Видеокарта Leadtek WinFast DDR. Эта фирма еще не научилась делать видеокарты «обгрызенной» формы, хотя, может, оно и к лучшему.

ASUS AGP-V6600 Deluxe поставляется в комплекте со стереоочками, набором кабелей, печатным руководством пользователя и CD с драйверами и демоверсиями нескольких игр.

Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro — за столь длинным и холодящим душу названием прячется видеокарта с интерфейсом AGP 2x/4x, 32 Мбайт DDR SGRAM-памяти с временем доступа 6нс

выхода и подключения LCD-монитора. Память, установленная на карте, рассчитана на частоту в 166 МГц, но по умолчанию выставлена частота в 150 МГц, что приблизительно соответствует частоте SDR-памяти в 300 МГц. Максимальный разгон, которого нам удалось достичь на **Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro**, составил 140 и 170 МГц соответственно.
В комплекте с видеокартой: руководство пользователя, CD с драйверами и демоверсиями всяческих программ, а также игра Evolva. Драйвер основан на том же Nvidea 3.48, и внешне утилиты управления мало отличаются от стандартных.

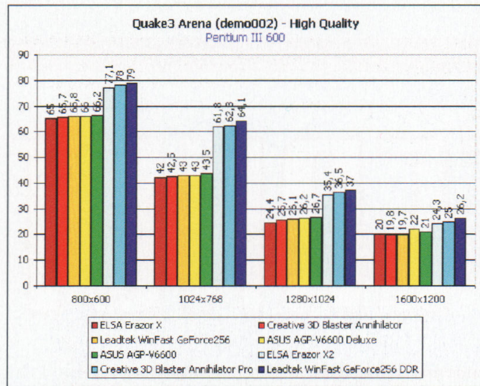
КАК ПРОХОДИЛО ТЕСТИРОВАНИЕ

Тесты проводились на следующих системах под управлением Windows 98:

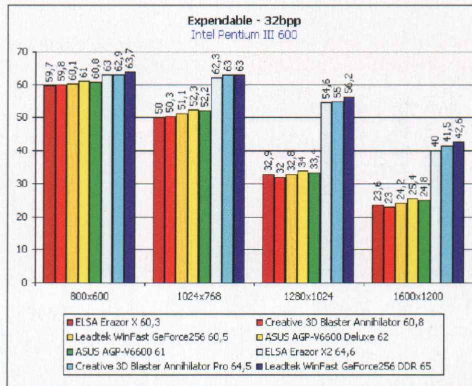
- **Intel Pentium III 600, ASUS P3B-F (i440BX), 128 Мбайт памяти, соответствующей PC100, Quantum FB CR 6.4GB;**
- **AMD Athlon 600 CPU, FIC SD11 (AMD750), 128 Мбайт памяти, соответствующей PC100, Quantum FB CR 6.4GB;**

Мониторы — ViewSonic P810 (21”) и Samsung 17GLSi (17”). Тесты проводились с использованием «образцовых» драйверов от Nvidea версии 3.62 с отключеным сигналом вертикальной синхронизации.

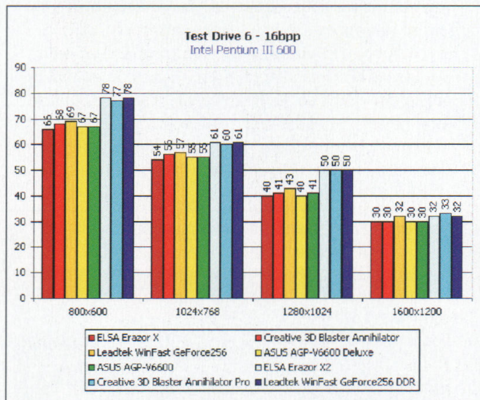




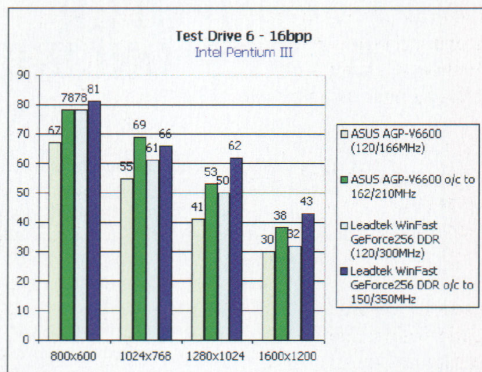
Среди карт с DDR, которые в целом и выиграли тест, видеокарта от ELSA показала далеко не худший результат, в то время как ее SDR-вариант в своем классе оказался аутсайдером.



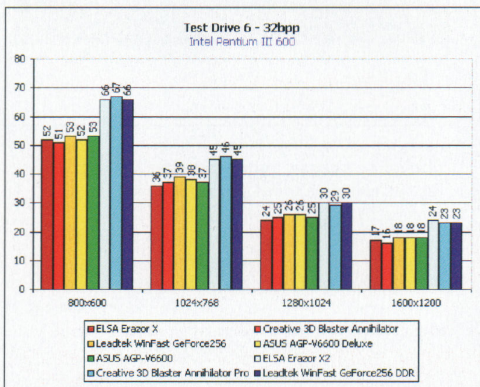
Подводя итог тесту на Expendable, мы выделили лидеров: ASUS AGP V6600 Deluxe среди карт с SDR-памятью и Leadtek WinFast GeForce 256 DDR среди DDR-карт, что повторяет результат прошлого теста.

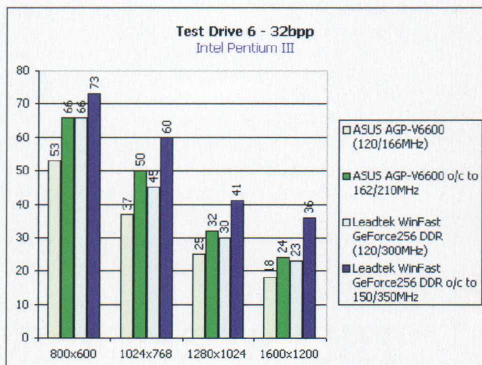


В этом тесте мы постарались продемонстрировать эффект, полученный от разгона двух наиболее подходящих для этого карт с SDR и DDR.



Как показали результаты overclocking, грамотно разогнанная карта с SDR-памятью может показать больший прирост производительности, чем некоторые DDR-карты.





Довольно неожиданным выводом стало то, что карты с DDR-памятью не намного оторвались от SDR-карт. Общее же падение скорости в связи с переходом на 32-битный цвет оказалось не столь заметным, как в ряде других тестов, и карты сохранили свои позиции, которые они удерживали при тестировании в 16-битном режиме. Разгон еще раз продемонстрировал, что SDR-память более гибка, но среднестатистический показатель разогнанной DDR-памяти по-прежнему остается выше.

Leadtek WinFast GeForce 256 DDR почти не отличается от предыдущей видеокарты — разве что цветом. Однако во второстепенных особенностях наблюдается различие — так, на данной карте выходы TB и LCD присутствуют в полном масштабе, а TB-выход выполнен в виде S-Video коннектора, поэтому в набор входит и специальный композитный конвертер.

На карте установлен активный вентилятор, однако он не вмонтирован в плату намертво, как мы наблюдали это в ряде других адаптеров, а просто укреплен на нескольких разъемах. Как и в случае с прошлой картой, память, рассчитанная на 166 МГц, вставлена по умолчанию на 150 МГц; чипсет нам удалось разогнать до 150 МГц, а память — до 175 МГц (аналог 300 МГц SDR).

В набор входят: S-Video композитный конвертер, руководство пользователя, несколько CD с драйверами и различными программами (пакет обработки видео, программа разработки 3D-объектов для web-дизайна и т. п.), в том числе и ставшей уже стандартной утилитой для разгона карты.

ТВ-выход не представляет из себя ничего выдающегося. Сигнал может выводиться либо на монитор, либо на экран телевизора; возможные разрешения — 640x480 или 800x600 при частоте обновления экрана в 60 Гц.

Перейдем непосредственно к тестированию

В первую очередь мы протестировали 2D-возможности видеокарт. Ничего принципиально нового этот тест, конечно, не показал, потому как все рассмотренные карты используют один и тот же механизм обработки двумерной графики, причем один из лучших на сегодняшний день. Поэтому мы посчитали, что будет правильным не выявлять победителя в этой категории. Единственное, что бросилось в глаза — это тот факт, что видеокарты, оснащенные ТВ-выходом (как Leadtek WinFast GeForce 256 DDR) едва заметно уступают в скорости прочим картам, что, впрочем, никак не сказывается на качестве выводимого изображения. К тому же задержки начинают проявлять себя только на высоких разрешениях — от 1600x1200 и выше. На более низких же разрешениях, то есть в тех режимах, в которых мы обычно используем видеокарты, разница исчезает.

Для испытания 3D-возможностей карт мы провели следующие тесты:

- id Software Quake3 (integrated demo) — для оценки работы с OpenGL;
- Rage Expendable (integrated demo) — работа в Direct3D с включенным режимом мультитекстурирования;
- Accolade Test Drive 6 (integrated benchmark) — оценка скорости работы карты в Direct3D с включенным механизмом аппаратной поддержки трансформации и освещения.

На диаграммах для информативности указаны и несколько более ранних моделей видеокарт на GeForce 256.

Итак, назовем лидера. По совокупности тестов им стала видеокарта **Leadtek WinFast GeForce 256 DDR**, победившая в большинстве из них. Таким образом, на сегодняшний день она является нашим выбором, а по мере поступления в продажу новых карт мы расскажем о новых лидерах и аутсайдерах. MG

Лучшие иностранные игровые сайты

Иностранные сайты в Internet



Алексей Котко

Привет вам, читатели! Вы все еще хотите стать матерыми геймерами? Странно. После двух последних обзоров, охвативших все аспекты создания домашней странички, все желание стать крутыми должно было отпасть полностью. Но, даже если вы не охладели к идее стать уважаемыми геймерами, спешу вас разочаровать — до этого еще очень далеко. Надеюсь, вы уже обзавелись длинными немытыми волосами, очками на -10 и засаленной джинсовой курткой? Помните, я говорил вам об этих неотъемлемых атрибутах крутого геймера. На самом деле это, конечно, была шутка. Трудно таким образом достичь крутизны, скорее вы добьетесь того, что своим внешним видом будете распугивать старушек в метро, не говоря уже о симпатичных девушках. Так что скорее мойте голову, идите в парикмахерскую, купите вместо очков контактные линзы — без них вы уже ничего не увидите, далее слушайте, как стать по-настоящему крутым. Надо много играть в игры, надо много знать о них и надо всем об этом рассказывать. Первое в принципе не обязательно, ведь если вы располагаете достоверной и оперативной инфой по игрушке, никто не сможет проверить, играли ли вы в нее или нет, тем более что игры нынче дороги. С информацией все проще — читайте наш журнал и ваш кислотно-щелочной баланс будет в норме. Если уже прочитали — залезайте в Internet, и читайте англоязычные сайты. Можно, конечно, и наши, но скажу вам по секрету, что их хитроумные хозяева часто вчистую сдирают информацию у своих зарубежных коллег. Исключения бывают правда, но в рунете они представлены в крайне незначительном количестве. Если прониклись идеей получения оперативной информации, рекомендую ознакомиться с нижеследующим обзором — там все и написано.

Сегодня мы решили немного отойти от наболевшей темы создания собственной странички и обозреть игровые сайты уже существующие. Так сказать, чтобы вы знали, к чему надо стремиться. В обзоре представлены лидеры игрового Internet'а — информационные сайты, многие из которых по качеству и, конечно, оперативности превосходят некоторые печатные издания. В принципе и одного такого сайта было бы достаточно для получения исчерпывающих данных о состоянии дел в игровой индустрии, но мы предлагаем вашему вниманию несколько конкурирущих страничек, о чем следующий ниже текст.

Computer Games Online

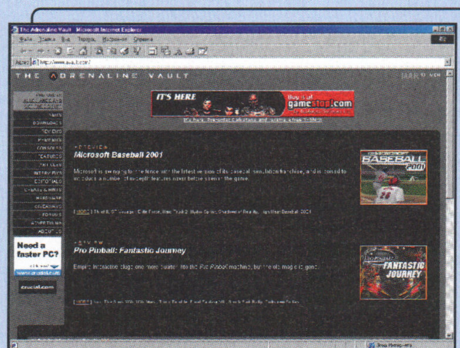
www.cdmag.com

Cdmag — один из самых больших и продвинутых игровых сайтов. Он содержит огромное количество страничек, что изрядно усложняет дизайн. Приятно то, что сразу после загрузки слева появляется окошко, несущее в себе все обновления, которые Cdmag претерпел за последние несколько дней. К недостаткам можно отнести то, что сайт гораздо удобнее смотреть на экране с большим разрешением, так как он состоит из нескольких окошек. Еще один недочет странички Release Dates — многие даты релиза не соответствуют действительности. Зато есть огромное количество форумов (практически для каждой игры), где никогда не утихает англоязычное общение. Раздел с файлами немного убогий — в лучшем случае здесь можно обнаружить ссылки на ту или иную демку. Новости на Computer Games Online очень многочисленны и, как и все прочее, разбиты на разделы. Что касается Review и Preview, то здесь наряду с признанными (или потенциальными) хитами можно найти большое количество обзоров по таким игрушкам, о которых мало кто слышал, особенно у нас. Создатели сайта стремятся не пропускать ни одну вышедшую игру, равно как и прочие события игрового мира.

The Adrenaline Vault

www.avault.com

Avault — бесспорно один из лучших игровых сайтов Сети. Создатели, правда, не много времени уделяли дизайну, в результате чего он оставляет впечатление некоторой незаконченности. Но ведь давно известно, что «дизайн — ничто, контент — все».
К сожалению, не все разделы, что называется «рулят» — Review, например, существенно запаздывает по сравнению даже с печатными изданиями, не говоря уже о прочих сайтах. Зато страничка Downloads бесспорно лучшая. Сюда попадают все (это не преувеличение) демоверсии и патчи, которые только есть на просторах Internet'а. С ftp.avault.com можно качать любым ftp-клиентом, но таким способом нельзя просмотреть список всего имеющегося — хозяева сайта установили для этого навороченную защиту, поэтому для просмотра списка демок придется запускать броузер. К сожалению, видеороликов на сайте не представлено. Еще хочется отметить раздел preview — здесь даны приблизительные даты выхода практически всех готовящихся игр. Данный список обновляется где-то раз в неделю, в связи с чем практически никогда не теряет своей актуальности. Все текстовые статьи на Avault'е, несмотря на то что появляются ощутимо позже, чем на других сайтах, отличаются большими размерами и подробностью. Это, в частности, касается и новостей, которые появляются каждый день, и часто даже сопровождаются картинками, что у конкурентов встречается крайне редко.



Adrenaline Vault — лучший с моей точки зрения игровой сайт в Сети.

Games Domain

www.gamesdomain.com

Еще один гранд игровой индустрии. Сразу отмечу раздел Downloads — здесь в отличие от Avault'а есть не только демки, но и ролики, а список всего имеющегося можно просмотреть ftp-клиентом. Очень рекомендую сотрировать его по дате файлов (CuteFTP, например, позволяет это сделать) — тогда вы сразу увидите, что появилось на ftp.gamesdomain.com за последние день-два. Примечателен также раздел новостей — он представляет собой огромную страницу, где в хронологическом порядке приведены все новости, случившиеся в игровой индустрии за последний месяц. Все новостные со-



общения очень короткие и читать их приятно. Особую гордость создателей представляет раздел Online Games, содержащий большое количество уникальных Java-игр, которых нет ни на одном другом сайте. Многие из них являются мультиплейерными (например, аналог «Морского боя»), и желающих сразиться с живым соперником всегда хватает.

INTELLIGAMER

www.intelligamer.com

Относительно новый и малоизвестный сайт, который тем не менее весьма уникален. На нем частенько появляются всяческие аналитические статьи, касающиеся игровой индустрии, почитать которые (в разделе Articles) иногда любопытно. Таким образом, сайт полностью соответствует сво-



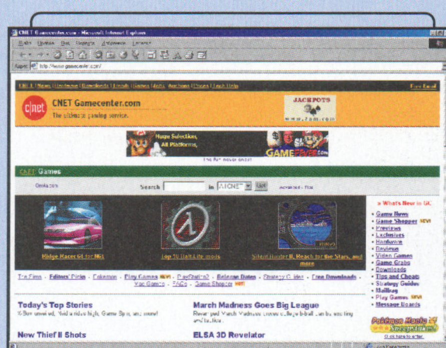
Intelligamer — игровой сайт для интеллектуальных игроков.

ему названию. Еще в подтверждение этому приведу результаты местного опроса о лучшей игре прошедшего года. Ею стала System Shock 2 от Looking Glass и Irrational Games. Нестандартно, но это доказывает, что создатели сайта нашли свой круг читателей.

C-NET GAMECENTER.COM

www.gamecenter.com

Геймцентр забугорный (не путать с нашим) находится под покровительством такой могучей конторы, как C-NET. Отсюда навороченный и не



Иностранный сайт Gamecenter, принадлежащий C-NET. Не путать с нашим.

очень удобный дизайн (свойственный всем сайтам C-NET) и куча рекламы. Зато контент здесь на высоте, при таких финансовых вливаниях еще бы это было не так. Статей полно, все они неплохого качества и с большим количеством картинок. На сайте можно приобрести или заказать лицензионные версии игр — это большая редкость для информационных игровых сайтов. Есть также раздел приставочных игр, чем не могут похвастаться многие крупные игровые Internet-ресурсы. Недавно появилась страничка Play Games. Она пока содержит только ссылки на онлайновые серверы. На самом Gamecenter.com поиграть пока ни во что нельзя, однако это может измениться. Чтобы поиграть, проделайте следующее: кликайте менюшку Play Games, выбирайте что-нибудь из списка, и на следующей страничке увидите ссылки на серверы.

ACTIONXTREME

www.actionxtreme.com

Название говорит само за себя, сайт целиком и полностью посвящен играм жанра action. Со второй частью названия, правда, сложнее — что такое «экстрим» мало кто знает, а кто знает, объяснить не берется, ограничиваясь страстными взмахами руками и восторженными вздохами. Следовательно, есть ли на сайте экстрим, сказать трудно. Зато здесь точно найдется любая информация по последним, а также готовящимся играм жанра 3D-action. В том числе имеется куча разного эксклюзива, который нельзя найти более ни на одном сайте. В частности, в изобилии представлена информация по игре Daikatana. Также имеется много форумов и большой раздел с эксклюзивными скриншотами. Этот информационный сайт, похоже, финансируется хозяевами игрового сервера M-Player.

IGN PC

http://pc.ign.com

Очень крупный игровой сайт. Он в целом похож на все остальные, только больше и лучше. Чего хотя бы стоит раздел писем, где редакторы отвечают на вопросы читателей. Подобной странички мне не встретилось больше нигде. Кроме своей основной информационной деятельности IGN PC, подобно GameStats, занимается также хостингом



IGN PC — весьма достойный игровой сайт, вот только картинки здесь плохие.

и раскруткой тематических игровых сайтов. Наряду с IGN PC есть, например, и IGN PSX, и многие другие освещающие приставочные игрушки. Правда, IGN PC — самый крупный и популярный. Единственный недостаток — плохое качество картинок, которое проявляется в огромном логотипе.

GAME OVER ONLINE MAGASINE

www.game-over.net

Еще один весьма качественный онлайновый журнал. Из примечательных особенностей отметим раздел картинок из игр, которые еще не вышли. Сайт имеет свою богатую коллекцию, которую все время пополняет. Результаты обновле-



Одна из самых примечательных особенностей сайта Game-Over — это его название.

ний можно лицезреть на главной странице, где представлены последние новинки практически всех разделов. Надо сказать, что сайт весьма достойный, и все картинки на нем без логотипов, так что за ними рекомендую ходить именно сюда. В качестве ложки дегтя на сей раз выступил раздел читов. Они хоть и появляются здесь немного быстрее, чем даже на Avault, но содержатся в немного извращенном виде — в любом случае вам придется с местного ftp'шника качать архив, в котором запакован текстовый файл с читами.

GAMESTATS

www.gamestats.com

GameStats является новостным игровым сайтом, так по крайней мере написано на главной странице, но основным видом его деятельности является хостинг и раскрутка тематических игровых сайтов. Раньше и новости были «на уровне», но в последнее время создатели почти это забросили. Текстовые статьи в виде Review и Preview тоже появляются нечасто. Зато, похоже, основной вид деятельности живет и процветает. Сайтов в сети GameStats скопилось очень много, и количество их за последние пару месяцев увеличилось почти вдвое. Хочется отметить одну из страничек, посвященную всем проявлениям игры Civilization (http://civilization.gamestats.com/). Здесь есть все без преувеличения, что касается графики, сюжета, истории, тактики, стратегии и пр. знаменитой игры, которая и по сей день считается одной из лучших за всю историю игроделания. Однако перечень «Цивилизацией» информация на сайте не ограничивается — практически все то же имеется для всех клонов-сиквелов-римейков, заканчивая Alpha Centauri и Test of Time. Если вам это интересно — заходите.

GAMESCOOP

www.gamescoop.com

Очень неплохой сайт, выполняющий паразитические функции — он не содержит ничего кроме ссылок на другие ресурсы. Здесь можно посмотреть Preview, Review, демоверсии или читы, появившиеся на многих игровых сайтах за последние 1, 3, 7 или 15 дней. Вы просто формируете запрос, в результате чего получаете итоговую таблицу, где значатся: название игры, сайт, на котором появилась статья, и дата соответствующего html-документа. Получившуюся таблицу следует отсортировать по любому из указанных параметров. Единственный недостаток — не очень большое количество обозреваемых сайтов. Но тем не менее основные Internet-журналы здесь представлены, и пользоваться GameScoop в ряде случаев очень удобно, вместо того, чтобы терять время на просмотр большого количества ресурсов. Дизайн, кстати, почти совсем не обременен графикой, в результате чего GameScoop является очень быстрой страничкой, чего не скажешь о многих других.

GAMESPOT

www.gamespot.com

Наиболее яркий представитель онлайновых игровых журналов. Текстовых статей очень много, и они разные, и это хорошо. Картинок тоже много, но их портит отвратительный желтый логотип, и это не очень хорошо. Из положительных особенностей сайта можно отметить большое количество разных розыгрышей, проводимых крупными конторами, и, что более существенно,



Главный редактор решил проблему рекламы на Gamespot, установив специальную утилиту, которая всю ее убивает.

на Gamespot'е часто появляются разные халявные эксклюзивные демки и видеоролики, которых не найти на конкурирующих сайтах. Раздел проходилов геймспота располагается на отдельном сайте www.gameguides.com. Солюшны здесь представлены в достаточно извращенном виде — они огромные и помещаются на большом количестве страничек. Правда, если вы обладаете кредиткой с небольшим количеством средств, можно прикупить более удобную электронную или даже бумажную версию. В целом касательно проходилов я бы порекомендовал пользоваться www.gamesdomain.com. Еще на Gamespot огромное количество рекламы, которая, кроме того что долго грузится, еще и раздражает изрядно.

GAMESPY NETWORK

www.gamespy.com

Сайт, URL которого вынесен в заголовок, ничем не примечателен — он похож на все прочие игровые странички. Хочется отметить другое. Существует целая сеть Internet-сайтов, которая и называется GameSpy Network. Сюда относится, например, PlanetQuake (www.planetquake.com), а также огромное количество страничек, URL которых имеет следующий вид: www.planet[название_игры].com. В качестве названия игры представлено имя практически любой игрушки, которая была хоть немного популярна за последние пару лет. Таким образом, сеть сайтов GameSpy поистине огромна и включает в себя большое количество ресурсов. Возьмем, к примеру, PlanetQuake.com. Помимо того, что он хостит целую кучу quake-страничек, отсюда можно скачать все без исключения файлы (боты, карты, моды и т. д.), имеющие отношение к одной из трех версий Quake. Кроме этого есть самая подробная информация по этим играм и регулярно обновляющиеся новости. Еще имеется сервер для онлайновой игры по Internet'у. Рискну высказать мнение, что PlanetQuake — лучший в Сети ресурс по трем играм бессмертной серии. Остальные сайты GameSpy Network также очень достойные, сходите на них сами — все ссылки располагаются в левой нижней части главной странички www.planetquake.com.

GA-SOURCE

www.ga-source.com

В чистом виде новостной сайт. Здесь работают несколько ньюсмейкеров, которые собирают игровые новости по всему Internet'у. Они здесь разбиты на разделы, что большая редкость для игровых сайтов. Кроме Gaming News, Developer News, Comunity News, Hardware News и пр. есть даже специальный раздел Linux News. Linux в последнее время развивается как игровая полатформа, о чем свидетельствует не только специальный раздел новостей на сайте Ga-Source. Вторая специализация Ga-Source — это интервьюирование, что сотрудники проделывают с завидной регулярностью. Что касается разделов Review и Preview, они тоже есть, правда, скорее, для виду, чем для привлечения постоянных читателей. Основное на Ga-Source — это все же новости, их здесь очень много и они всегда свежие. По секрету скажу, что многие ньюсмейкеры российских игровых сайтов черпают вдохновение не из первоисточника в лице издателей и разработчиков, а именно с Ga-Source, но это между нами.



Новостей здесь много — просто находка для российского игрового ньюсмейкера.

Вот и все, дорогие читатели, что касается игровых сайтов. Конечно, я перечислил не все из того, что можно найти в Сети, и даже не тысячную часть, но не будем захламлять журнал ненужными перечислениями. То, что я перечислил, не только самое необходимое, но и достаточное, чтобы отлично ориентироваться в игрушках и быть всегда «в курсе». MG




Z



СТРАНСТВУЯ ПО МИРУ «AGE OF WONDERS» ДАРА И КУЛЕР ОЧЕНЬ СКОРО УЯСНИЛИ СЕБЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ В ЭТОМ РЕАЛЬНОМ ВОПЛОЩЕНИИ ОДНОГО ИЗ БЕСЧИСЛЕННЫХ, ВИРТУАЛЬНЫХ, ФЭНТЕЗИЙНЫХ МИРОВ... ШЛА ЗАТЯЖНАЯ ВОЙНА МЕЖДУ НЕ МЕНЕЕ ЧЕМ ДВЕНАДЦАТЬЮ РАСАМИ ЭТОТ МИР НАСЕЛЯЮЩИМИ. ДАРА ПОПЫТАЛАСЬ БЫЛО РАЗОБРАТЬСЯ, КТО С КЕМ И ПРОТИВ КОГО, НО ПОТОМ ПЛЮНУЛА И РЕШИЛА НЕ ВМЕШИВАТЬСЯ В ПРОИСХОДЯЩЕЕ, А ЗАНИМАТЬСЯ ПОИСКАМИ ПОРТАЛА. КУЛЕР ПОСОВЕТОВАЛ ОБРАТИТЬСЯ ЗА СОДЕЙСТВИЕМ К ДЖУЛИИ – ПРИНЦЕССЕ ТАЙНОГО ЭЛЬФИЙСКОГО ОБЩЕСТВА ХРАНИТЕЛЕЙ. УЗНАВ, ЧТО ПРИНЦЕССА СПЕШНО ПОКИНУЛА ЗАМОК СВОЕЙ МАТЕРИ ЭЛЬВИН, ОНИ ОТПРАВИЛИСЬ ПО СЛЕДАМ ЕЕ ОТРЯДА В СТОРОНУ ГРАНИЦ ТЕРРИТОРИИ, ПОДВЛАСТНОЙ ПОВЕЛИТЕЛЮ КУЛЬТА БУРЬ, ПРИНЦУ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ МЕÁНДОРУ...
ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"
ПОХОЖЕ, МЫ ПОДОСПЕЛИ КАК РАЗ ВОВРЕМЯ. ОТРЯД ПРИНЦЕССЫ НАРВАЛСЯ НА ЗАСАДУ!
ГОВОРИЛ ЖЕ, НЕ СТОИТ ТАК СПЕШИТЬ! ПОСИДЕЛИ БЫ В ТАВЕРНЕ, ПООБЕДАЛИ БЫ НЕ ТОРОПЯСЬ, ГЛЯДИШЬ, ЗА ЭТО ВРЕМЯ И ДРАКА БЫ ЗАКОНЧИЛАСЬ...
1


У ТЕБЯ ЧТО, СОВСЕМ ОТ СТАРОСТИ КРЫША ПОЕХАЛА? ЭТО ЖЕ НАШ ШАНС! СПАСЕМ ПРИНЦЕССУ, А В НАГРАДУ ОНА ПОДСКАЖЕТ НАМ, ГДЕ ТУТ БЛИЖАЙШИЙ ПОРТАЛ.


ЭТО ТЫ СПЯТИЛА, СОЛНЫШКО! ТАМ ДЕСЯТКА ДВА ЗЛОБНЫХ ОРКОВ!
ТАК ТЫ ЖЕ У НАС МАГ! НУ, ТАК И СКАСТУЙ ПАРОЧКУ СПЕЛЛОВ.


ЛЕГКО СКАЗАТЬ. ДЕЛО-ТО НЕПРОСТОЕ. ПОПРОБУЮ...


АААААА!!


ВОТ ЧТО БЫВАЕТ, КОГДА ИДИОТ ДОРВЕТСЯ ДО МАГИИ... ГЭНДАЛЬФ ЛИПОВЫЙ!


ДЕРЖИТЕСЬ, ВАШЕ ВЫСОЧЕСТВО! ИДУ НА ПОМОЩЬ!


А НУ, РАССТУПИСЬ, ЧЕРТОВО СЕМЯ!
2

ГРЯЗНЫЕ СВИНЬИ! КАК ЖЕ ОТ ВАС ВОНЯЕТ!
ГРРЫХХ!
А ТАК ТЫ ГОРАЗДО СИМПАТИЧНЕЕ!
ХРАК
3

БЛАГОДАРЮ ВАС ЗА ПОМОЩЬ! ПОХОЖЕ, ОНИ СЕЙЧАС ДРОГНУТ, ОСТАВШИСЬ БЕЗ ЛИДЕРА!

Я К ВАШИМ УСЛУГАМ, ВАШЕ ВЫСОЧЕСТВО! НАДЕЮСЬ, ВЫ НЕ РАНЕНЫ?

Я ВСЕ ВРЕМЯ НЕМНОГО ПОДЛЕЧИВАЮ СЕБЯ... ОНИ НАПАЛИ НЕОЖИДАННО И ПОЧТИ СРАЗУ ПЕРЕБИЛИ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ МОИХ ЭЛЬФОВ, ЗАТЕМ ВСЕ ПЕРЕМЕШАЛОСЬ, И Я НЕ РИСКОВАЛА ПРИМЕНЯТЬ БОЕВУЮ МАГИЮ, БОЯСЬ ЗАДЕТЬ КОГО-НИБУДЬ ИЗ СВОИХ!..

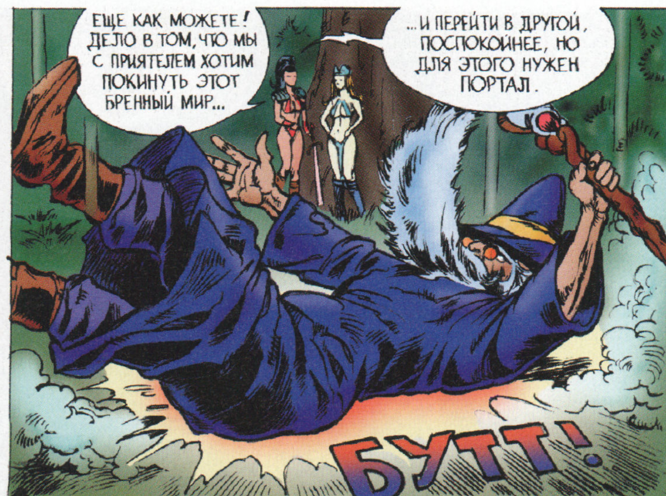
МНЕ КАЖЕТСЯ, СЕЙЧАС САМОЕ ВРЕМЯ ПРИМЕНИТЬ ЕЁ, ВАШЕ ВЫСОЧЕСТВО! ТЕМ БОЛЕЕ, ЧТО ВСЕ ВАШИ ЭЛЬФЫ ПАЛИ!..

ТЕПЕРЬ, КОГДА ВЫ ПРИБЛИЗИЛИСЬ КО МНЕ НА БЕЗОПАСНОЕ РАССТОЯНИЕ, А ВАШ ДРУГ ЕЩЕ НЕ ПРИЗЕМЛИЛСЯ, Я ЭТО СДЕЛАЮ!

ФФФРООМ!

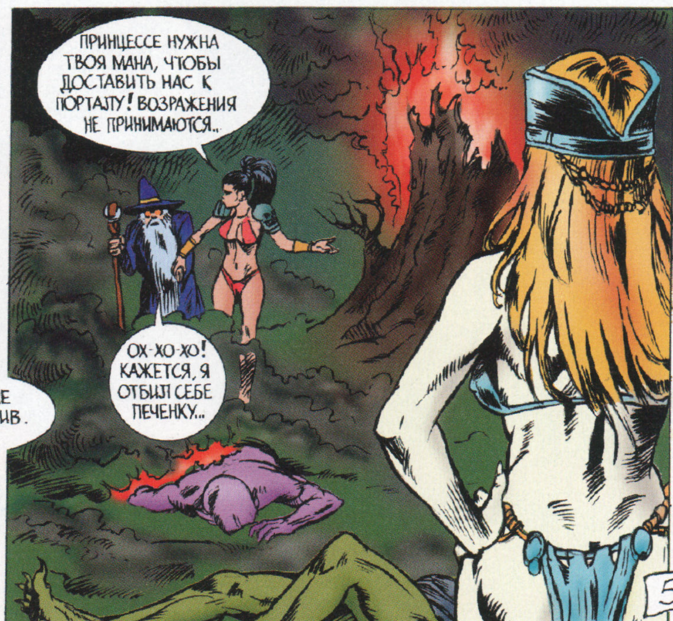
4


АААА!
ТАК ВЫ ЗНАЛИ О НАШЕМ ПРИСУТСТВИИ?
Я ЧУВСТВОВАЛА ВАШУ АУРУ. ОНА БЫЛА ДРУЖЕСКОЙ... ВЫ ОКАЗАЛИ МНЕ УСЛУГУ... МОГУ ЛИ Я ОТБЛАГОДАРИТЬ ВАС ?


ЕЩЕ КАК МОЖЕТЕ! ДЕЛО В ТОМ, ЧТО МЫ С ПРИЯТЕЛЕМ ХОТИМ ПОКИНУТЬ ЭТОТ БРЕННЫЙ МИР...
...И ПЕРЕЙТИ В ДРУГОЙ, ПОСПОКОЙНЕЕ, НО ДЛЯ ЭТОГО НУЖЕН ПОРТАЛ.
БУТТ!

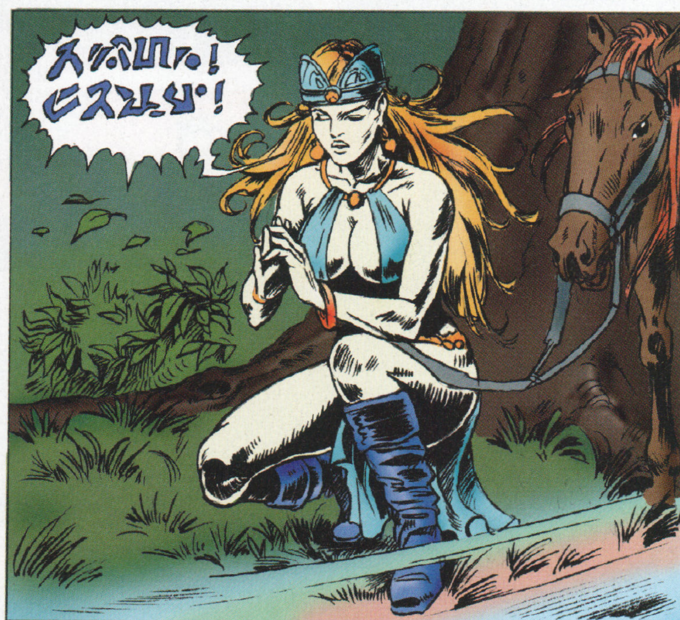

Я ВИЖУ, ВАШ ДРУГ НЕ СЛИШКОМ ИСКУШЕН В МАГИИ... ХОРОШО, Я ПОМОГУ ВАМ, НО ЭТО ПОТРЕБУЕТ И ВАШЕГО СОДЕЙСТВИЯ...
МЫ К ВАШИМ УСЛУГАМ, ВАШЕ ВЫСОЧЕСТВО.
ООХ-ХО ХО...АУ!

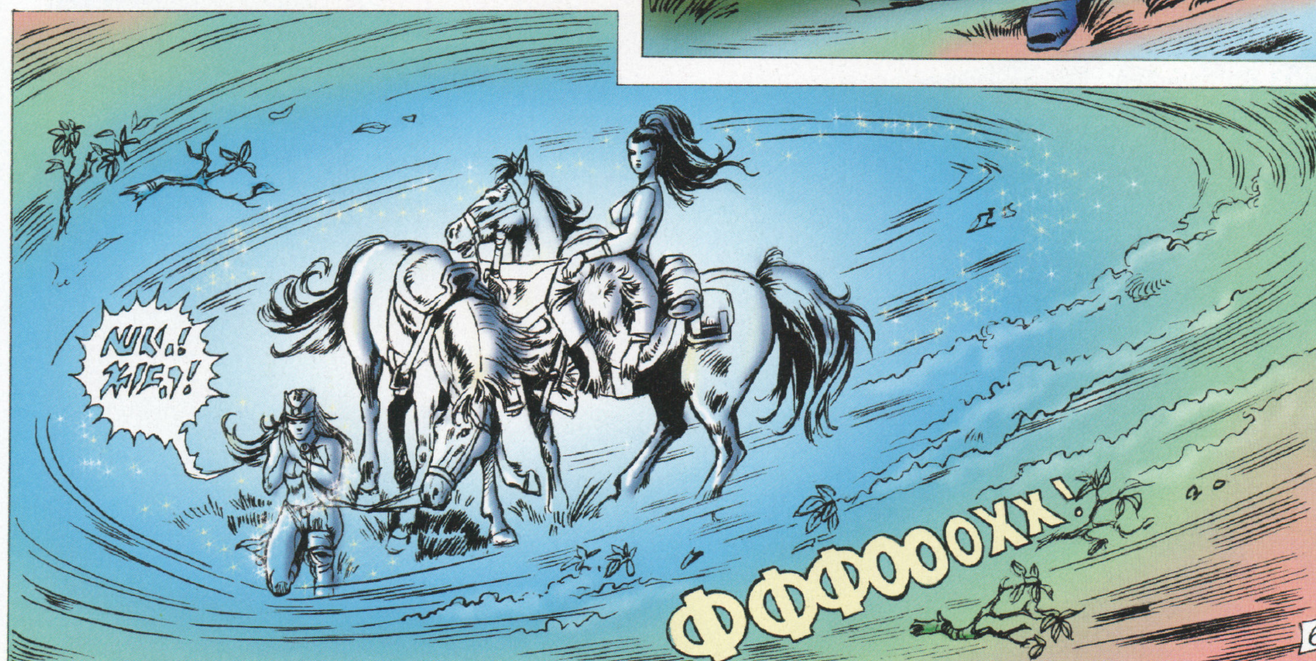

Я ОБЪЯСНЮ ВАМ СИТУАЦИЮ... ПРИНЦ МЕАНДОР СОБИРАЕТСЯ ОТКРЫТЬ ПОРТАЛ И ПЕРЕБРОСИТЬ В МОЙ МИР АРМИЮ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ. ЭТО СИЛЬНО УСЛОЖНИТ СИТУАЦИЮ ДЛЯ ТАЙНОГО ОБЩЕСТВА. Я СПЕШИЛА, ЧТОБЫ ПОМЕШАТЬ ЕМУ, НО ТЕПЕРЬ, ДАЖЕ ВЕРХОМ, НАМ ТУДА НЕ УСПЕТЬ. МНЕ НУЖНО ПОПОЛНИТЬ ЗАПАС МАНЫ, И, ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРОТИВ, Я ХОТЕЛА БЫ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАНОЙ ВАШЕГО ПРИЯТЕЛЯ... ЕМУ ОТ НЕЕ НЕТ ПРОКУ!
Я НЕ ПРОТИВ.


ПРИНЦЕССЕ НУЖНА ТВОЯ МАНА, ЧТОБЫ ДОСТАВИТЬ НАС К ПОРТАЛУ! ВОЗРАЖЕНИЯ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ..
ОХ-ХО-ХО! КАЖЕТСЯ, Я ОТБИЛ СЕБЕ ПЕЧЕНКУ..
5


О-ОХ-ХО.. Я СЛАБЕЮ... Я УМИРАЮ... СПАСИ МЕНЯ, ДАРОЧКА, ОТ ЭТОГО... ЭНЕРГЕТИЧЕСКОГО ВАМПИРА!..
ТЕРПИ, ДЕД! ОНА ЖЕ ДЛЯ НАС СТАРАЕТСЯ... ПОДУМАЕШЬ, ВЫТЯНЕТ ИЗ ТЕБЯ НЕМНОГО ЭНЕРГИИ.


С НИМ ВСЕ БУДЕТ В ПОРЯДКЕ. СКОРО ОН ВОССТАНОВИТ СВОЙ ЗАПАС МАНЫ...

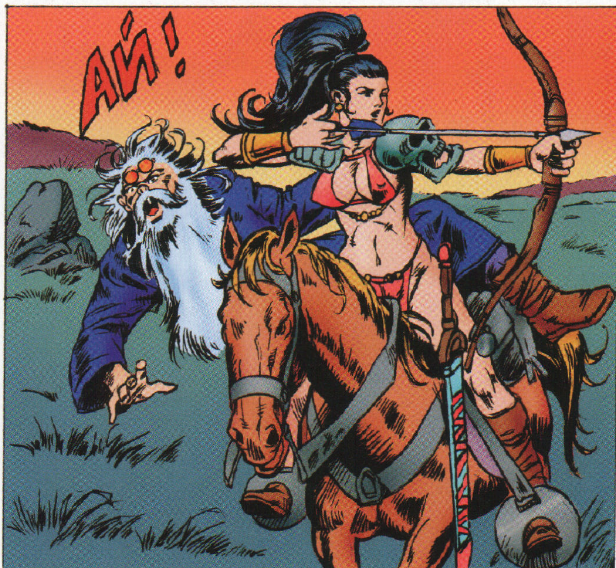



ФФФОООХХ!
6

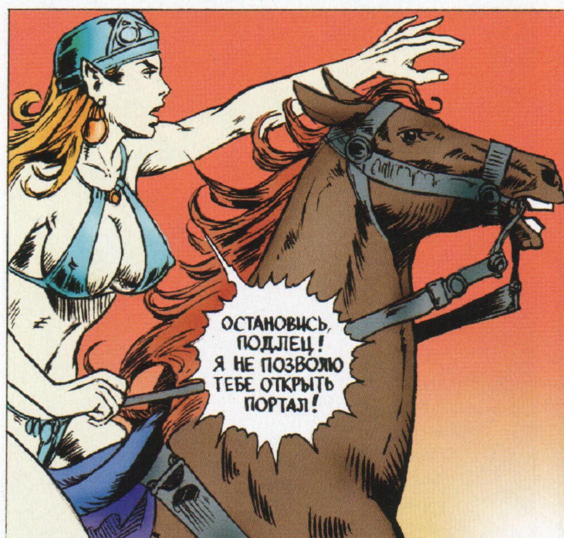

МАГИЧЕСКИЙ ВИХРЬ В МГНОВЕНИЕ ОКА ПЕРЕНЕС ИХ В ГОРНУЮ ДОЛИНУ...
ВОТ ЭТО ДА! УЧИСЬ, КАК НАДО КОЛДОВАТЬ, СЛЫШИШЬ, **КУЛЕР**?
МЫ НЕДАЛЕКО ОТ ВОРОТ! НАДО СПЕШИТЬ. ЕСЛИ **МЕАНДОР** НАЧАЛ ОБРЯД, МЫ МОЖЕМ НЕ УСПЕТЬ.


...И НЕМНОГО ПОЗЖЕ **ДАРА** ПРИНЦЕССА И **КУЛЕР** ОКАЗАЛИСЬ В ОДНОМ ПОЛЕТЕ СТРЕЛЫ ОТ ЦЕЛИ СВОЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ.
ЭЙ-ЭЙ! **КУЛЕР**, ТЫ КУДА ЭТО СУЕШЬ СВОИ ГРАБЛИ? ТЕБЕ НИЧЕГО НЕ СВЕТИТ, СТАРЫЙ ХРЫЧ!
ОЧЕНЬ МНЕ НУЖНЫ ТВОИ ПРЕЛЕСТИ! ПРОСТО Я БОЮСЬ ГРОХНУТЬСЯ С ЭТОЙ ЧЕРТОВОЙ ЛОШАДИ! ПОЧЕМУ ВЫ ОСТАВИЛИ В ЛЕСУ МОЕГО ОСЛИКА?
ТЕМА


ОН УЖЕ ПРИНЕС ЖЕРТВУ И СОБИРАЕТСЯ ОЧЕРТИТЬ ЕЕ КРОВЬЮ МАГИЧЕСКИЙ КРУГ ЗАКЛИНАНИЙ! СКОРЕЕ!
КУЛЕР, СПРЫГИВАЙ С ЛОШАДИ НА ХОДУ! ТЫ МНЕ ПОМЕШАЕШЬ!
7

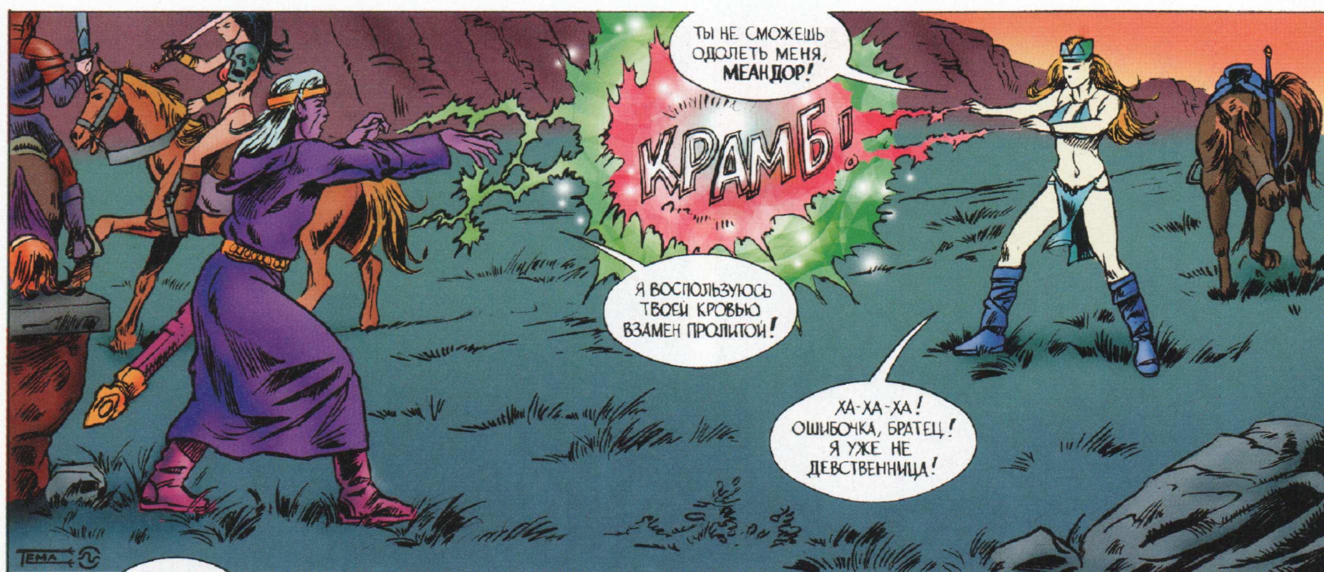

АЙ!


ПРОКЛЯТЬЕ!!


ОСТАНОВИСЬ, ПОДЛЕЦ! Я НЕ ПОЗВОЛЮ ТЕБЕ ОТКРЫТЬ ПОРТАЛ!


ЧТО ВЫ СМОТРИТЕ?! УБЕЙТЕ ЭТИХ ПРОКЛЯТЫХ ЛЮДЕЙ, ПОКА Я ЗАЙМУСЬ ПРИНЦЕССОЙ!


ААХ!
НЕ ТАК БЫСТРО, МАЛЬЧИКИ! СТАНОВИТЕСЬ В ОЧЕРЕДЬ!
8

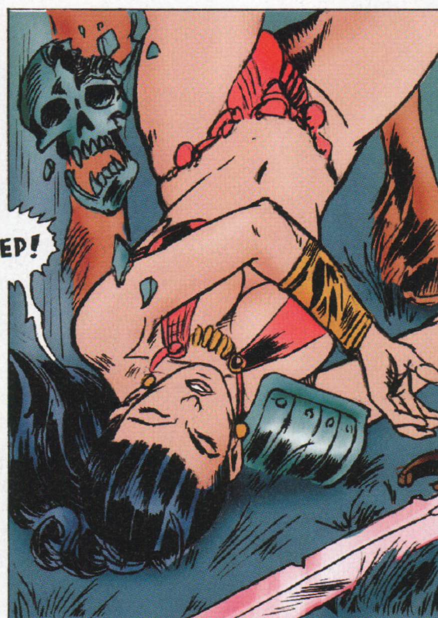

ТЫ НЕ СМОЖЕШЬ ОДОЛЕТЬ МЕНЯ, МЕАНДОР!
КРАМБ!
Я ВОСПОЛЬЗУЮСЬ ТВОЕЙ КРОВЬЮ ВЗАМЕН ПРОЛИТОЙ!
ХА-ХА-ХА! ОШИБОЧКА, БРАТЕЦ! Я УЖЕ НЕ ДЕВСТВЕННИЦА!
ТЕМА


БУДЬ ТЫ ПРОКЛЯТА, СУКА!

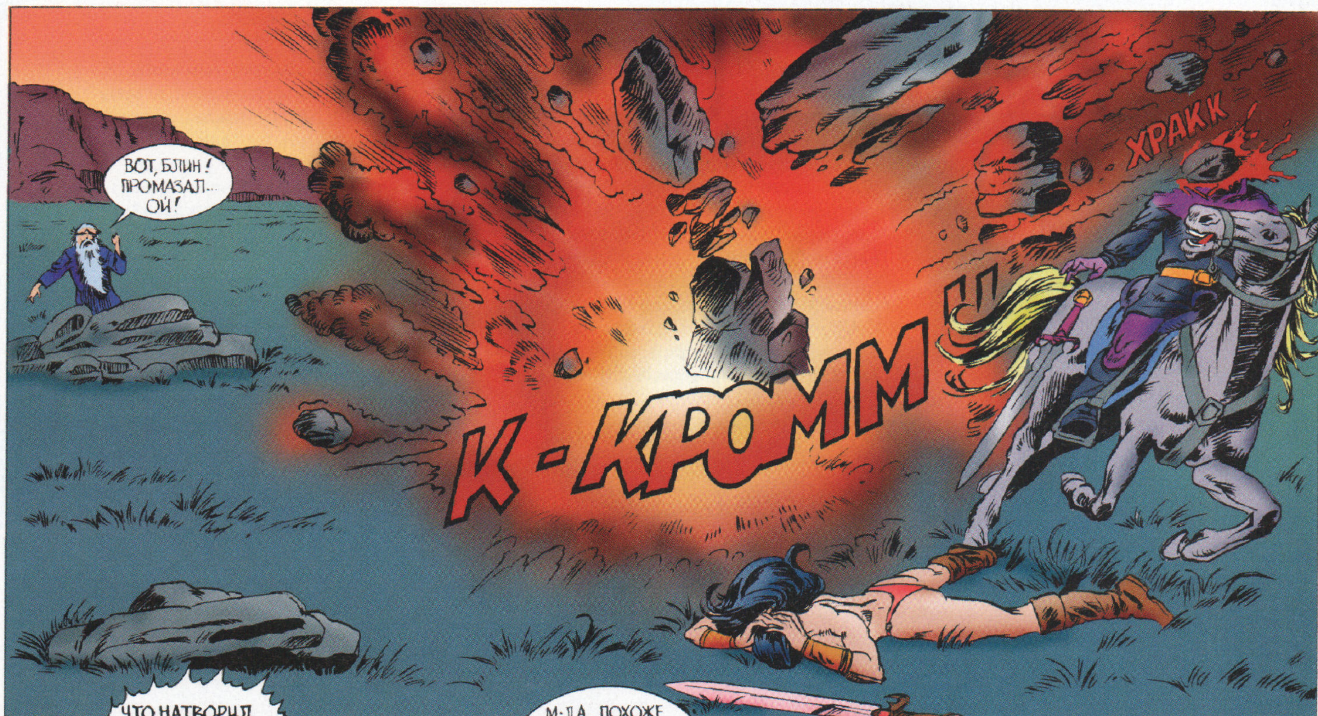

НУ, ЧТО Я МОГУ СДЕЛАТЬ? Я ОЧЕНЬ ПОСРЕДСТВЕННЫЙ МАГ! У МЕНЯ НИЧЕГО НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ!

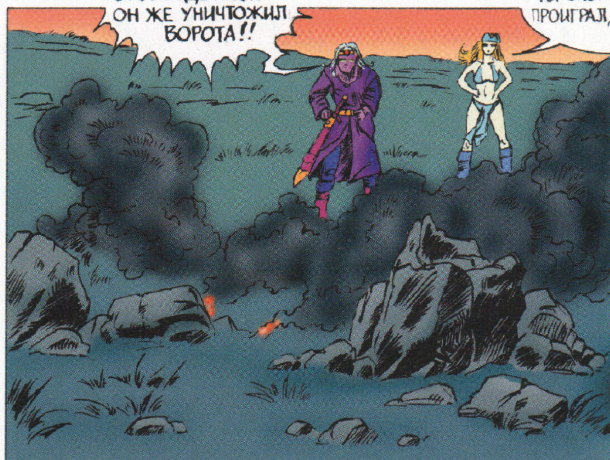


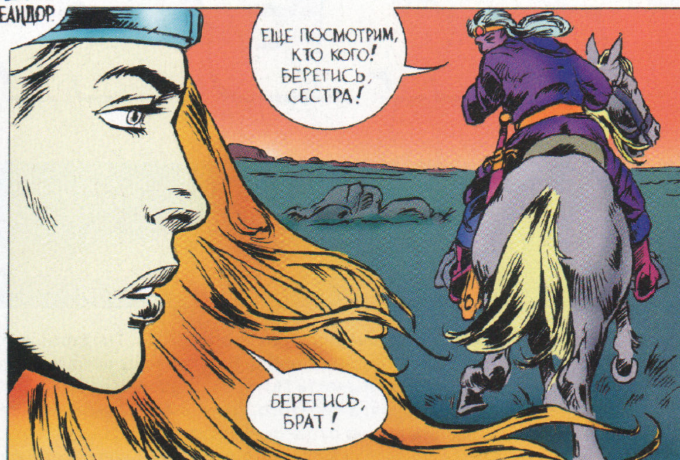

АХ!
КУЛЕР!




ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО МОЕ, ДЕРЖИСЬ!
9


ВОТ, БЛИН! ПРОМАЗАЛ... ОЙ!
ХРАКК
К-КРОММ!!!


ЧТО НАТВОРИЛ ЭТОТ НЕДОУМОК?! ОН ЖЕ УНИЧТОЖИЛ ВОРОТА!!
М-ДА... ПОХОЖЕ ТЫ ОКОНЧАТЕЛЬНО ПРОИГРАЛ, МЕАНДОР


ЕЩЕ ПОСМОТРИМ, КТО КОГО! БЕРЕГИСЬ, СЕСТРА!
БЕРЕГИСЬ, БРАТ!


БОЛВАН! МЕРЛИН КРИВОРУКИЙ! КТО ТЕБЯ ПРОСИЛ РАЗРУШАТЬ ПОРТАЛ?! ЧТО МЫ ТЕПЕРЬ БУДЕМ ДЕЛАТЬ?!
ДАРОЧКА, Я НЕ ВИНОВАТ... КХАХ! КХАХ! Я СТАРЫЙ.. Я БОЛЬНОЙ... КХОХ!
НЕ СЕРДИСЬ НА СВОЕГО ДРУГА! ОН НЕВОЛЬНО ОКАЗАЛ МНЕ БОЛЬШУЮ УСЛУГУ, И Я ОБЕЩАЮ НАЙТИ ДЛЯ ВАС ДРУГОЙ ПОРТАЛ...
10

...Апрель... прекрасная пора... была. Раньше, в старые добрые времена, в апреле на деревьях распускались почки, на теплоэнергостанциях распускался в отпуск персонал, а женщины просто распускались — сами по себе. Еще раньше, давным-давно, в некотором царстве — некотором государстве на четыре большие буквы в апреле были такие замечательные и веселые праздники, как День Дурака, День Космонавтики и День Субботнего Бревна Ильича. А теперь что? Почки распускаются только при переохлаждении, и вовсе не на деревьях; теплоцентрали работают в три смены, лишь бы справиться с наступающим ледниковым периодом; женщины стали распущенны круглый год. День Дурака превратился в полярный и продолжается с 1 января по 31 декабря; День Космонавтики смахивает на юбилей покойника; а священное право весело потаскать Субботнее Бревно, оказывается, несовместимо то ли с Торой, то ли с Шариатом. Э-хе-хе, прошли былинные времена... кончилась сказка, началось обыденное время настоящее... К чему это я? А к тому, что однажды, долго ли, коротко, вот так же сели, пригорюнившись, Три былинных Краеведа (общим числом около шести голов) и задумались — куда уходит сказка? А уходит ли она? А если она не уходит, то плохо это или хорошо?.. А что у них, Краеведов, выросло на поле лженаучных построений и демагогических обобщений — о том сейчас Боян и славу пропоет... или охулку положит, как водится...

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ ВЕКА



Три Краеведа отражают древнюю угрозу

...Хорошо известно, что нас, маститых Краеведов — Три. Традиционно и официально. Число старинное, мистическое, солидное такое. Но фактически нам иногда кажется, что некоторых из нас больше. Поэтому введена должность Питого Краеведа (то есть 3,14159-го), а недавно пришлось еще учредить пост Етого Краеведа (не в смысле «этого» или «поеденного», а «е»-того, то есть 2,71828-го). А еще имеется наш председатель Демоверсия, который вовсе не Краевед, а демоверсия ушедшего в мифологию отца-основателя... И вот недавно купили мы Демоверсии книжку сказок; посмотрел он картинки и начал, рыдая, рвать книжку в клочья (тут надо понимать личную трагедию председателя: будучи старой, битой и ломаной демоверсией титана мысли А. Казакова, по внешнему поведению он напоминает помесь годовалого младенца с Бивисом или Батт-Хедом). Тогда мы подсунули председателю несколько игровых журналов; верите ли, реакция была такой же (исключая положительное отношение к женщинам с большим бюстом на постерах и в комиксах). И стало нам ясно, что председатель в мудрости своей предлагает тему для Краеведческой дискуссии: нужны ли нам в наших играх все эти сказки?

«Не нужны! — категорически заявил Питый Краевед, не дав даже слова молвить нам, маститым демагогам. — Сказки — злой яд! Их проникновение в игры — зловещий вселенский заговор этих... ну, которые... Стойте, не держите меня, сейчас скажу!»

СКАЗ О СКАЗОЧНОМ ЗАГОВОРЕ

На протяжении всего своего существования человечество сочиняло сказки и рассказывало их детям. Взрослый человек приобретал некий барьер реальности и относился к этому как к пустякам, но ребенок, существо с неокрепшей психикой, учился на них отношению к жизни. В сказке ребенок получал информацию о критериях, по которым принято отличать добро от зла, правду ото лжи, вообще сам жанр родился как ликбез для подрастающего поколения, FAQ по окружающей действительности. Именно вымышленный характер описываемых событий облегчал их интерполяцию на реальные ситуации и помогал неопытному еще ребенку ориентироваться в происходящем. Ведь ребенок не подозревает, насколько непреложны физические законы мира и постоянны его свойства, он принимает всю поступающую информацию на веру, а фильтр сомнений еще только начинает формироваться.

Таким образом, посредством изложения заведомо вымышленных событий детская некритическая психика программировалась в соответствии с принятыми в обществе критериями поведения. Любой взрослый с улыбкой отнесется к предложению послушать сказку, он скажет, что это набор нереальных событий и прописных истин. Но эти истины стали для него прописными после того, как любящая мать прочитала ему на ночь, по меньшей мере, тысячу таких историй, а события стали нереальными только после знакомства с законами нашего мира. Он выработал барьер, но сделал это с опозданием, все, что он должен был усвоить, уже заботливо записано в глубинах коры его мозга,

что называется «впитано с молоком матери».

Взрослый человек, воспитанный на сказках в соответствии с принятыми нормами, становится полноценным представителем общества, которое его воспитало. Предсказуем и управляем человек, прошедший такую психологическую обработку в глубоком детстве. Безусловно, это было удобно, человек — животное социальное, следовательно, должен подчиняться общим для всего стада правилам, иначе он становился бесполезен.

Такое подавление индивидуальности практиковалось повсеместно на протяжении огромного времени и продолжалось бы дальше, но неожиданно человечество пошло путем технологической цивилизации, и это коренным образом повлияло на сложившуюся ситуацию. По мере накопления знаний о внешнем мире они все более проникали в слои общества, не связанные непосредственно с научной работой. Знания распространялись, и, естественно, снижался средний возраст, в котором человек начинал отдавать себе отчет в происходящем. Это нарушало установившийся порядок формирования жизненных устоев людей. Сказки стали неэффективны, так как даже пятилетний ребенок уже знал, что «драконов не бывает».

Остановить начавшийся процесс оказалось невозможно, и сказки начали потихоньку умирать. Теперь только взрослые помнили черные времена, когда подвергались психологической обработке своих родителей, которых обработали еще раньше. Правда, некоторые по невежеству продолжали практиковать на своих детях это чудовищное наследие темных времен. Видимо, этот феномен имел те же самые корни, что и армейская дедовщина: подвергшиеся ей однажды с наслаждением подвергают ей своих последователей. Несмотря ни на что, подобные случаи становились все реже, и вот-вот должно было появиться на свет поколение, полностью свободное в своем мировоззрении... но оказалось, что сказки все это время только ждали шанса вернуть себе господство над человеческой расой...

Сама технология, ранее освобождавшая умы, внезапно породила прибор, поставивший свободу выбора на край пропасти. Этим прибором оказался компьютер. Не успело пройти и полвека со времен зарождения кибернетики, как уже каждая десятая семья на планете имела дома это устройство. Поначалу никто не понял, какая опасность исходит от домашнего компьютера, наоборот, он становился все более незаменимым.

Группа ренегатов (Адепты Зла — по классификации автора), прикрываясь самыми благими намерениями, начала создавать программы, не несущие никакой полезной нагрузки, служащие единственной цели — развлечь владельца компьютера. Эти программы были примитивны и чудовищны с эстетической точки зрения, но они помогали скоротать время, и ничего не подозревающие люди охотно использовали их. Спустя какое-то время компьютеры получили графику, теперь деловые программы становились все производительней, но наряду с ними развивались и так называемые игры, они также получили графический интерфейс и умнели просто на глазах.

Тут-то снова и возродились сказки. Адепты Зла (разработчики) уже давно терпели кризис в связи с нехваткой какого-то важного элемента в своих так называемых играх, и сказки пришлись как нельзя кстати. С этого момента их интегрировали в программные продукты Адептов под видом сценария и строили вокруг весь игровой процесс. Стоит ли удивляться, что первыми жертвами Старого Врага в Новом Обличии стали именно дети и подростки. Их незащищенный разум был открыт тлетворному влиянию игр, и естественно, что именно сейчас на гребне волны интереса к играм это наиболее опасно. Мы стоим на краю новых темных столетий, только теперь уже нового — технологического — характера. Я пишу эти строки в надежде, что кто-нибудь услышит мой крик о помощи и поможет остановить этот воистину страшный для человечества процесс. Остановим сказки! Сделаем это вместе!



«А что? Неплохой трактатик, неплохой! — быстро, чтобы никто не успел влезть, затараторил наш Второй Краевед — великий мастер пурги и адепт нездоровых сенсаций. — Только перхоть все это. Что же у тебя выходит? Сказки зло, и игры тоже зло? Героически не позволим, игры — это искусство, типа такое искусство... великое... важнейшее, прямо как кино, домино и... и ряженка. А кроме того, ты ведь даже не знаешь, от кого все зло! А я знаю, знаю. Все зло — от врагов!»

ЗЛОВЕЩАЯ ГРИМАСА ГРИММОВ

Наверное, каждый хоть раз в своей жизни слышал эту фамилию — Гримм. Но вы все, видимо, думали, что это добрые дядьки Яков Людвиг Карл Гримм и Вильгельм Карл Гримм, немецкие сказочники? Как же! Держи карман шире! Братья Гримм имеют друг к другу приблизительно такое же отношение, как Карл Маркс к Фридриху Энгельсу! Братья это не родственники. Они члены тайного Братства Гримм!

Братству уже более семи веков, и оно считается самой зловещей организацией, действующей на территории Европы и обеих Америк. Изначальная их цель нам не известна, однако самый виднейший деятель Братства и его нынешний руководитель Франческо Мария Гриммальди еще в 1636 году запланировал захват рынка компьютерных игр всего мира. Этот злодей (прикинувшийся талантливым физиком и сделавший себе мировое имя на изучении дифракции света, а на самом деле являвшийся типичным профессором-злодеем) уже тогда, за триста лет, предвидел появление не только компьютеров, но и игр к ним. Для захвата рынка он вместе со своим побратимом, главой Парижского Дома бароном Фридрихом Мельгхиором Гриммельсгаузеном, создал двух искусственных людей-гомункулусов — Якова и Карла, коих поселили в тихом городке Ганау, в семье скромного юриста. Какая жестокая насмешка над человечеством — никто не подозревает об угрозе со стороны Братства Гримм, но каждому известны братья Гримм!

В чем же заключается их чудовищный план? Возьмите сборник их сказок и внимательно почитайте хотя бы «Храброго Портняжку». Да вы вчитайтесь, как этот молодчик хитростью побеждает великанов! Тут же, как минимум, три момента, которые уже были использованы в различных РПГ! И я вас уверяю, все остальные сказки такие же. Замысел таков — разработчики еще в глубоком детстве слушают сказочки, которые им на ночь читают родители. В подсознании остаются самые интересные моменты сказок, и, когда дети вырастают, они уже с трудом могут отличить плоды собственной фантазии от вдолбленных в мозг гриммских сюжетов. В этом моменте мы согласны с теорией

предыдущего оратора, но дальше все будет куда страшнее!

В 2036 году по плану из подполья выйдет Франческо Мария, представит всем своих детей Якова и Вильгельма и предъявит иски всем подряд компаниям за нарушение прав интеллектуальной собственности. Он не будет настаивать на громких процессах, а сначала попробует тайно договориться с издателями. Его устроит и часть акций всех этих компаний, тогда он



не станет предавать акт пиратства гласности, чем сохранит престиж фирмы. Но постепенно он захватит весь рынок и превратится в Жуткого Монополиста.

Вы спросите, а где гарантии, что разработчики в детстве слушали именно Гриммские сказки? Гарантий, конечно же, никаких. Но Архипатриарх Братства учел и это. Кроме основного проекта, существовало еще два отвлекающих, целью которых было отпугнуть детей от остальных сказочников. Первый — раскрутка некоего Шарля «Перо», что переводится как Шурик «Заточка». Этот уголовник был завербован бароном Фридрихом Мельгхиором в Париже в 1640 году. Когда один молодой офицер прознал о готовящемся захвате рынка компьютерных игр и бросил это обвинение в лицо барону, тот незамедлительно вызвал юношу на дуэль. Офицер, которого угораздило накануне проиграть в карты свою правую руку капитану королевских мушкетеров, был вынужден для устранения барона нанять мокрушника, каковым и оказался «Перо». Однако покушение не состоялось — барон, постоянно носивший под камзолом стальную кирасу, мастерским ударом карате выбил заточку из рук нападавшего и подал на него в суд. Но на суде «Перо» отказался от адвоката и начал с таким азартом гнать, защищая себя, что барон проникся уважением к таланту преступника по части сказок. Фридрих Мельгхиор предложил бандиту сделку: он забирает свое исковое заявление, а «Перо» до конца жизни работает на Братство. И уголовник, которому грозила высшая мера, вынужден был согласиться. Так началось многолетнее сотрудничество, итогом которого была кипа совершенно гоночных и блатных сказок, из которых люди, впоследствии становившиеся разработчиками, не могли запомнить ни слова.

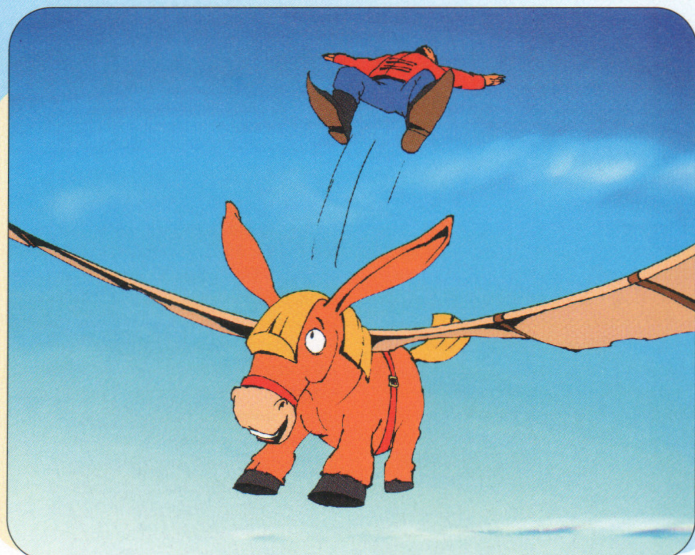
Второй отвлекающий проект — жуткое дело некоего Гауфа. Вильгельм Гауф пошел на сотрудничество с Братством добровольно. С детства психически неуравновешенный, Вильгельм в возрасте пяти лет запугал своими историями всех соседских детей, за что его родители били, а в семь лет выгнали из дома. Скитаясь по Германии, он десять лет копил злобу и в 1819 году, запугивая в очередном городишке очередных подростков, был замечен Франческо Марией, который нашел применение способностям юного психопата. Вместе они издали несколько книг «Сказок Гауфа», которыми до сих пор пугают детей. Разумеется, такие сказки тоже не вспоминаются разработчикам! (Кстати, после своей мнимой смерти в 1825 году Гауф изменил фамилию на Гаусс и занялся физикой и математикой.)

Итак, сейчас операция «Братья Гримм» уже в финальной стадии. Я подозреваю, что одну из компаний Архипатриарх уже припугнул и неслучайно совпадение годового названия проекта «БГ» с названием небезызвестной игры. Как бы то ни было, рынок обречен, так как с точки зрения закона Братство имеет полное право подать в суд, а все их былые преступления уже не имеют значения из-за сроков давности...

...Все потрясенно молчали, пока в председательском кресле жалобно не заныл Демоверсия. И тут встал Первый Краевед, как дуб во чистом поле; рванул на себе тельняшку, аж клочки по закоулочкам, и молвил: «А да не пройдут же вороги лютые! То есть... хм... народ, наш народ, скажет решительное «нет» космополитам.... всем этим гоблинам, гриммам, троллям, толкиенам, эльфам с мейерами и безродным республиканцам вкупе с бандитствующими имперцами! Родина спасет игрунов своих! Мы тут с младшеньким постановление заготовили». Он благожелательно кивнул Етому Краеведу: «Стажер, зачитайте».
Етый встал, смущенно откашлялся и зачитал.

Приказ по Отдельному московскому округу ПВО (Программно-Вычислительной Обороны) № 001

Товарищи геймеры-сказкопользователи! Разработчики-сказкосоздаватели, первопечатные издатели и примкнувшие к ним локализаторы! Краеведческий командный состав! Ширше и глубже... Нет, не так: ширее и глубжее... Короче, вдумчиво осваивайте сказочное наследие предков! Высоко и далеко несите знамя, завещанное нам отцами нашими и дедами, бабками, внучками и Жучками! Дело Колобка живет и побеждает! Серый волк был, есть и будет есть! Пусть звучат в этот радостный для всех нас день великие строки: «Жил-был старик со старухой у самого синего моря, и были у них Курочки-Рябы — две так себе, а третья дура дурой, и все мертвецов в сетях притаскивала — по тридцать витязей прекрасных, с ними дядьку Черномора!» И скажем наше гневное «нет» проискам мировой закулисы, ударим по алчным рукам продажных программеров, тянущимся к нашему всему святому сказочному наследию! Нет — безродным космополитам Аватару и Ларе Крофт! Нет — вымороченным мирам Эратии и Средиземья! Нет — NOD и GDI! Товарищи бойцы компьютерного фронта! В целях усиления патриотичности патриотического воспитания, привития полезных прививок и направления на правильные пути

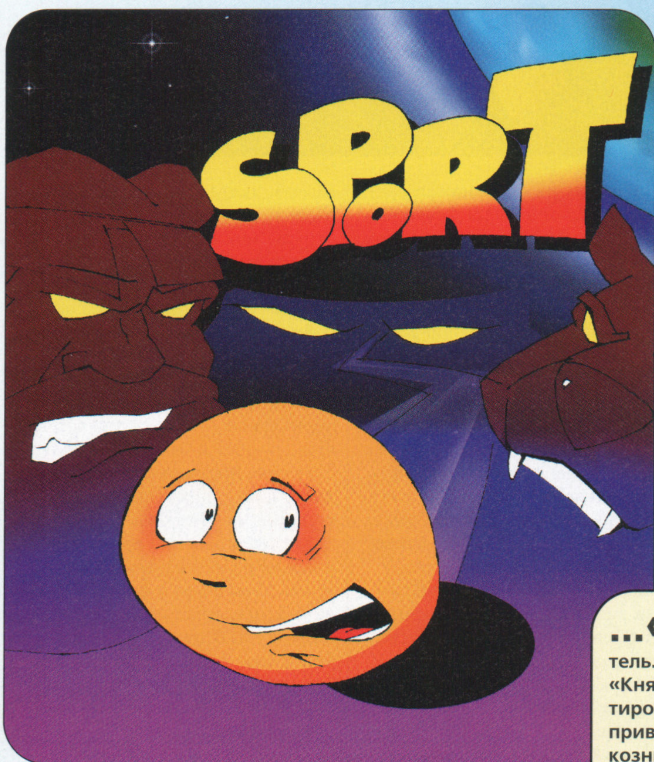


широких допризывных пользовательских масс Главный Штаб Игровой Пропаганды ОМО ПВО ПРИКАЗЫВАЕТ:
1) В кратчайшие сроки провести разработку, бета-тестирование и релиз следующих компьютерных игр традиционной сказочной направленности:
а) в жанре авиасимулятора — **«Конек-горбунок»** с задачей привития навыков управления малоразмерными летательными средствами исконного происхождения, подбора и транспортировки грузов разной степени сложности, взлетов-посадок в замкнутые помещения;
б) в жанре спортивного симулятора — **«Колобок»** с задачей отработки способов ухода на ограниченном пространстве от жителей пенсионного возраста и хищных млекопитающих среднерусской полосы;
в) в жанре 3D-экшн с элементами RPG — **«Три богатыря»** с задачей освоения приемов и методов отражения массированных атак незаконных вооруженных бандформирований иноземного происхождения, повышения боевого духа, усиления чувства локтя и товарищеской взаимовыручки в бою, овладения штатным холодным (в том числе подручным метательным) оружием;
г) в жанре экономической стратегии — **«Репка»** с задачей создания предпосылок к повышению урожайности корнеплодов на личных приусадебных участках граждан, осознания важности координированных действий всех членов сельскохозяйственного коллектива;
д) в жанре военной RTS — **«Мальчиш-Кибальчиш»** с задачей ознакомления допризывников со стратегией и тактикой действия сухопутных войск, отработки навыков организации мобильной обороны и проведения диверсионно-подрывных операций;
е) в жанре квеста — **«Красная шапочка»** с задачей повышения способностей пользователей к ориентировке на местности в лесных условиях, их коммуникативных способностей по отношению к NPC, с акцентами на необходимости



профилактического предупреждения правонарушений и недопустимости промедления при доставке пищевого довольствия нуждающимся в нем престарелым лицам.
2) Принять в качестве основного рабочего движка для всех вышеперечисленных игр двигатель УТД-29 от БМП-3.
3) Ознаменовать окончание работ по проекту праздниками и фейерверками.

Вр.И.О. Нач. ГШИП ОМО ПВО,
Адмирал-Боцман военно-подземного аэрокавалерийского флота
***Первач* КРАЕВЕДОВ**



...«Урря-я!» — закричали, вытянувшись по струнке, Питый и Етый Краеведики. «Уйя-уйя!» — вторил проникнувшийся патриотическим духом председатель. Даже скептик-Второй возбужденно забормотал: «А что, а что, это мысль? Нет, «Князь» уже был, «Царь» уже был, «Пахан» и «Хмырь», говорят, ушли на бета-тестирование... Почему бы и не «Колобок»? К сожалению, бурное народное ликование привлекло внимание космополитов в белых халатах, которые постоянно строят козни против нашего всенародного ящика для мусора, в частности задерживают нашу законную пайку, обращая ее на свои космополитические прожекты. Вот и на этот раз... а без пайки, сами понимаете, какая революция... MG

Краеведы выражают благодарность за помощь в подготовке материалов конференции:
Н. Барсукову,
Н. Панкову,
Н. Бабенко.

Попов Антон ака Diesel

Holy Games



Было это давно, и было то время печально. Дни были серы и бесцветны в течении своем. Мирская реальность давила меня беспощадно в круговороте дел, забот и учебы. Не знал я радости отдыха душевного, а то что звалось отдыхом — порицалось ближними моими и на печень плохо влияло. Мучался я в обыденности своей и скучал зело. Искал я отвлечения в книгах и находил его, но было спасение недолгим, ибо прочитанное не влекло боле. И прочитал я все книги в доме и у друзей своих — превеликое множество, но то, что искал, не обрел. Слышал я советы разные невнятные домочадцев своих, но не понимали они проблемы моей, ибо не вникали в нее. Тщетны попытки мои были, и разуверился я в поисках своих.

И возопил я в бессилии своем: «Не-е-е-е-elp!!!!», и чудо произошло, и был я услышан другом моим. Выслушал он о страданиях моих и понял меня, ибо так же несчастен был ранее. И согласился помочь он мне в обретении, и была помощь его бескорыстной. В день назначенный отправился я с другом моим в место торговое, и увидел я



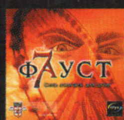
ИХ там. Труден был выбор мой, и средства не велики, но купил я то, что хотел, и возрадовался неслабо. Был ОН красив в новизне своей и сложен сутью из железа с текстолитом состоящей. И принес я домой ЕГО, и был праздник с друзьями, по обыкновению нашему до пресечения его домочадцами моими. Но не был грустен я, ибо с НИМ вместе пришли в мою жизнь игры, и было это прекрасно. Были они разные и именами не броские, но сюжетом союзны и геймплеем богаты. И преобразилась жизнь моя, ибо познал я реальность другую, от серого бытия свободную. Творил я миры разные с народом, их населяющим, и растил его аки детей своих. В недоброе время защищал творения свои от посягательств Зла потустороннего. И собирал армады несметные и отправлял на битву их, в защиту Добра и люда, мирно живущего. Но были и горестные дни народа моего, и разоряли меня, и людей моих убивали нещадно. Свиреп и страшен становился тогда я и совершал великое мщение над врагами и приспешниками Темной Силы. И творил я заново, не зная сна и зову чрева не внемля, вновь вдыхал жизнь в пустоту небытия. А в час свободный от великих, свершений спускался на дно самое, в катакомбы, полные нечисти, и руины проклятые. Отпускал нежити грехи их прижизненные — стальным мечом и стволом многозарядным. И текли там тогда реки кровавые, полноводные, но не запятнан был я, ибо была моя миссия чиста помыслами и целью возвышенна. Сила Добра хранила отряды мои и путь верный указывала туда, где народ от тирании злой страдал и терпел унижения бесконечные. Беспощадно и грозно карал врага мощью своей. И освобождал я угнетенных и спасал беззащитных, не требуя взамен благодарности и благ материальных, ибо оттягивался я в полный рост и было мне этого достаточно. Много миров создал я и долго жил в них, тщась о благополучии их. Легионы врагов полегли от карающей длани моей и вновь обрели жизнь в респавне. И это хорошо, ибо каждому дарована возможность жить в творении своем. Ищущий да обрящет, как в свое время обрел я и друзья мои. И пусть будет сие стремление вечным и забвению времени неподвластным. Forever...



От редакции *Вельми часто приходится слышать безлепицы, что геймеры наши умом скудны зело да бездуховны по серости своей. Однако же письмо сие, простецким и ненарочитым геймером писанное, суть отповедь твердая всем тем злоречивцам, кои... тьфу, черт, как затягивает, а? Короче, внемлите, уважаемые, гласу просветленного, ибо и не такое еще случается...* MG



1С
ДЬЯВОЛ ШОУ
ИГРОТЕКА
ДЬЯВОЛ ШОУ



ФАУСТ



Помпеи



МАШИНА ВРЕМЕНИ



NIVAL
INTERACTIVE



1С
Фирма "1С"



cryo
INTERACTIVE